

1 2006
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 147
€ 4,99
Österreich € 5,75
Schweiz sfr 10,00
BeNeLux € 5,75
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 6,75
MAN!AC DVD
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
DVD
unzensiert • ab 16
138 Minuten Laufzeit
TEST AUF DVD UND IM HEFT
GTA Liberty Stories
Das beste Spiel für Sonys PSP
Okami
PREVIEW
Videospiel-Kunst: Innovatives Action-Abenteuer
The Warriors
TEST
Knallhart: Rockstar belebt den Straßenprügler neu
61 Spielevideos auf DVD
u.a. Soul Calibur 3, Stubbs the Zombie, DTM Race Driver 3
Extended: Playstation
PETER JACKSON'S KING KONG
Affenstark und hochspannend:
Test im Heft und auf DVD
MAN!AC360
HARDWARE • ZUBEHÖR • SPIELE
32 SEITEN SONDERHEFT
Alles Wissenswerte zu Microsofts Xbox 360
plus: Über 25 Minuten bewegte Bilder auf DVD
SPLINTER CELL 4
Sam Fisher ein mehrfacher Mörder?
Erste Bilder und Story-Details
2 RIESEN POSTER



BIZARRE ÜBERRASCHUNG

Da steht sie nun in ihrer vollen NextGen-Pracht: creme-weiß, geschwungene Seitenwangen, mächtiger, grün leuchtender Einschaltknopf, silbernes DVD-Laufwerk und titanfarbene Festplatte – Microsofts Xbox 360 hat es nach Mering in die MAN!AC-Redaktion geschafft. Mit dabei das Software-Quartett des Konsolenherstellers: "Perfect Dark Zero", "Kameo: Elements of Power", "Dead or Alive 4" sowie "Project Gotham Racing 3". Zumindest in Form von Demoversionen; "Die finalen Spiele kommen später", hieß es von PR-Seite. Das ist der Grund, warum Ihr lediglich Teile des Startportfolios auf der MAN!AC-DVD findet und diese auch nur in Preview-Form. Fürs Heft hat's großteils noch gereicht, entsprechende Videobeiträge liefern wir nächsten Monat nach.

Aber zurück zum 360-Erstkontakt, der neben einigen technischen Verwirrungen (so ein Debug-Gerät oder Demo-Kit wie es Microsoft nennt, birgt ein Fülle von Einstellmöglichkeiten) eine dicke Überraschung bereit hält. Nach dem ersten Staunen über die grafischen 'Qualitäten' der Spiele überfällt die MAN!ACs schnell das Experimetierfieber: iPod und PSP anstöpseln, das Faceplate austauschen, den Gamertag mit einem schicken Bildchen personalisieren und bei Xbox Live Arcade nach aufgemotzten Retroperlen Ausschau halten. Durch ein Probespiel am "Geometry Wars: Retro Evolved"-Automaten im "Project Gotham Racing 3"-Showroom angeheizt, opfern wir die ersten 'Microsoft Points' für die 2D-Ballerei. Das Ende vom Download-Lied: Die Redakteure prügeln sich fast ums Pad, an konstruktive Arbeit ist trotz nahender DVD-Deadline erst einmal nicht zu denken. Dabei flitzen in "Geometry Wars: Retro Evolved" weder 100 Millionen Polygone pro Sekunde über den HD-Schirm, noch definiert Bizarre Creations Shoot'em-Up die Videospielwelt mit einem revolutionären Konzept neu.

Woher kommt dann die Faszination, welche Millionen teure NextGen-Entwicklungen vergessen macht? Leicht zu erlernende Kontrollen, auf HD-Displays optimierte Partikel-Optik sowie eine High-Score-Liste – das sind die Erfolgszutaten der Ballerei. Die Jagd nach der höchsten Punktezahl, ein Prinzip fast so alt wie die interaktive Unterhaltung, und die erst nach einigen Runden erkennbare Spieltiefe machen süchtig. Wir wollen kein 'Back to the Roots'-Plädoyer halten oder die 'gute alte Zeit' glorifizieren, sondern Stimmung machen für zugängliche Software. Auch Berufszocker wie die MAN!ACs sehnen sich ab und an nach einem unkomplizierten Zeitvertreib. In diesem Sinne ein Hoch auf den Spiele-Quickie!



"Grand Theft Auto: Liberty City Stories" (Take 2, 2005)

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 5. Januar 2006.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Spiele werden immer komplexer und der Einstieg ins digitale Vergnügen ist mit erheblichem 'Lernaufwand' verbunden.

Wie steht Ihr zu überbordenden Tastenbelegungen und seitenlangen Beschreibungen der Spielmechanik?

MAN!AC-MEINUNG NR. 39

- (A) Ich habe keine Probleme mit komplexen Kontrollen/Spielkonzepten – je ausladender, desto besser!
- (B) Die Grenze von Vergnügen/harte Arbeit verschwimmt immer mehr. Anspruchsvoller sollte es nicht werden!
- (C) Mittlerweile überfordern mich Spiele mit ihren Möglichkeiten. Ich will mehr unkomplizierte Software!

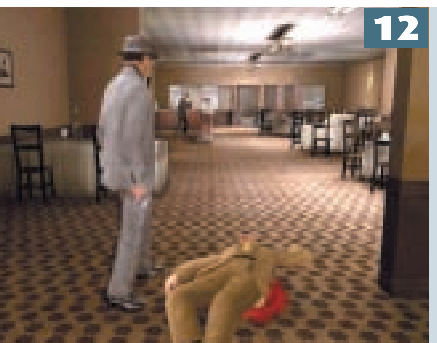
Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA ○ DS ○ PSP

Ich kaufe mir
○ PS3 ○ Xbox 360 ○ Revolution

INHALT

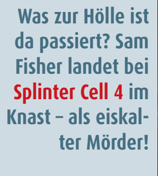
Nie wieder alleine auf dem Schlachtfeld: Tragt Eure Kampf-Kollegen bei Rogue Trooper immer bei Euch.

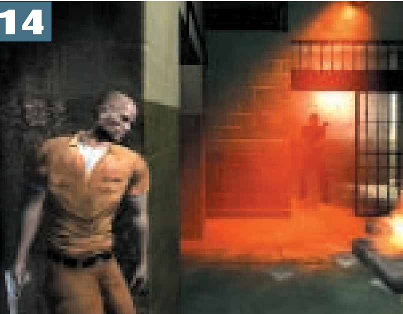

8

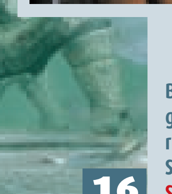

12

Bestechung und Erpressung war nicht nötig: Die MAN!ACs finden Der Pate auch so toll.

Was zur Hölle ist da passiert? Sam Fisher landet bei Splinter Cell 4 im Knast – als eiskalter Mörder!




14


16

Besser als der Vorgänger? Unser Vorschaubericht beleuchtet kritisch Sonys Softwarekunst Shadow of the Colossus.

PREVIEWS

HANDHELD-PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN



Xbox 360 | 51

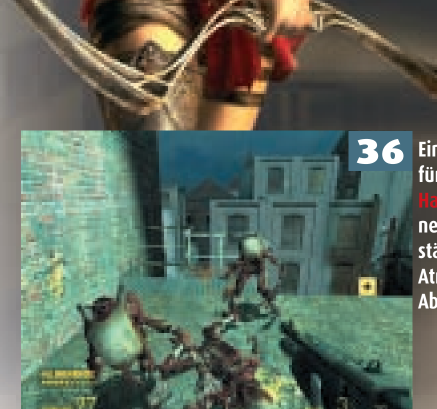
52 Wir nehmen die Xbox 360 unter die Lupe, werfen einen genauen Blick auf das Betriebssystem und stellen die spannendsten Spiele der generalüberholten Xbox Live Arcade vor.

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

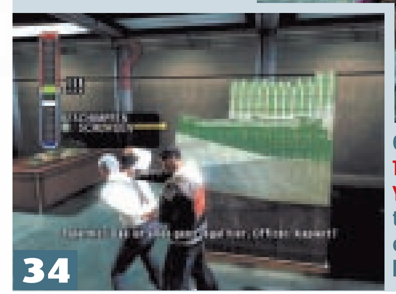
HANDHELD-TESTS

MAN!AC EXTENDED

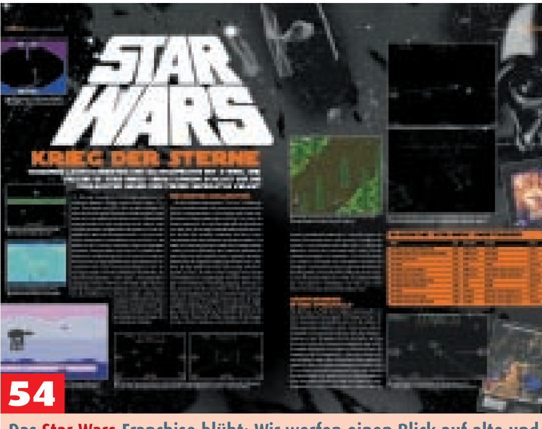


36 Eine Offenbarung für Shooter-Fans: Half-Life 2 setzt neue Genremaßstäbe in puncto Atmosphäre und Abwechslung!

108 Die epochale Waffenschlacht Soul Calibur 3 legt die Konkurrenz mit verbessertem Kampfsystem, frischem Editor und monströser Optik auf die Matte.



34 Ob Marcus Reed in True Crime: New York City an die Action-Spitze klettert, erfahrt Ihr im knallharten Test.



54 Das Star Wars-Franchise blüht: Wir werfen einen Blick auf alte und aktuelle Software-Umsetzungen der Sternenkriege

Soul Calibur 3

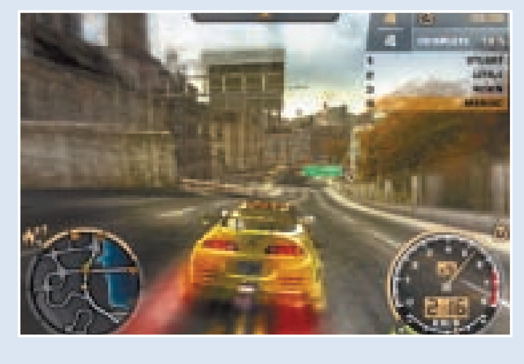


Namcos Beat'em-Up-Offenbarung setzt neue Maßstäbe! Genießt die schönsten Waffenduelle in unserem DVD-Beitrag.

The Warriors

Gehaltvolles Gang-Epos oder billiger Brutalo-Klopper?

Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de



Need for Speed: Most Wanted

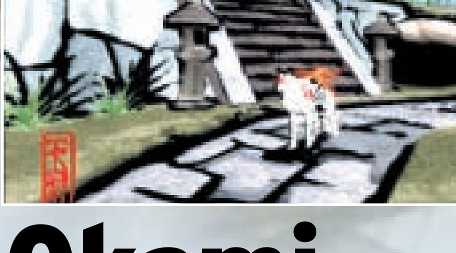
Hitverdächtig: Illegale Straßenrennen, wilde Polizei-Verfolgungsjagden und dicker Tuning-Teil.



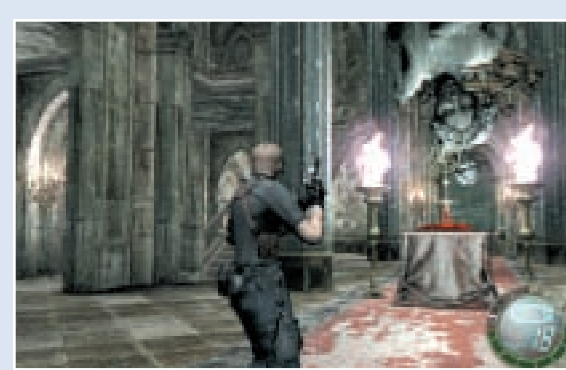


01-2006

61 Spiele als Video, 137 Minuten Laufzeit



Okami
Auf DVD führen wir Euch in Capcoms Software-Kunstwerk und die Pinsel-Malerei ein.



Resident Evil 4 (dt.)
Wir schauen uns die PS2-Version der Horror-Referenz auf DVD genauer an.

KING KONG

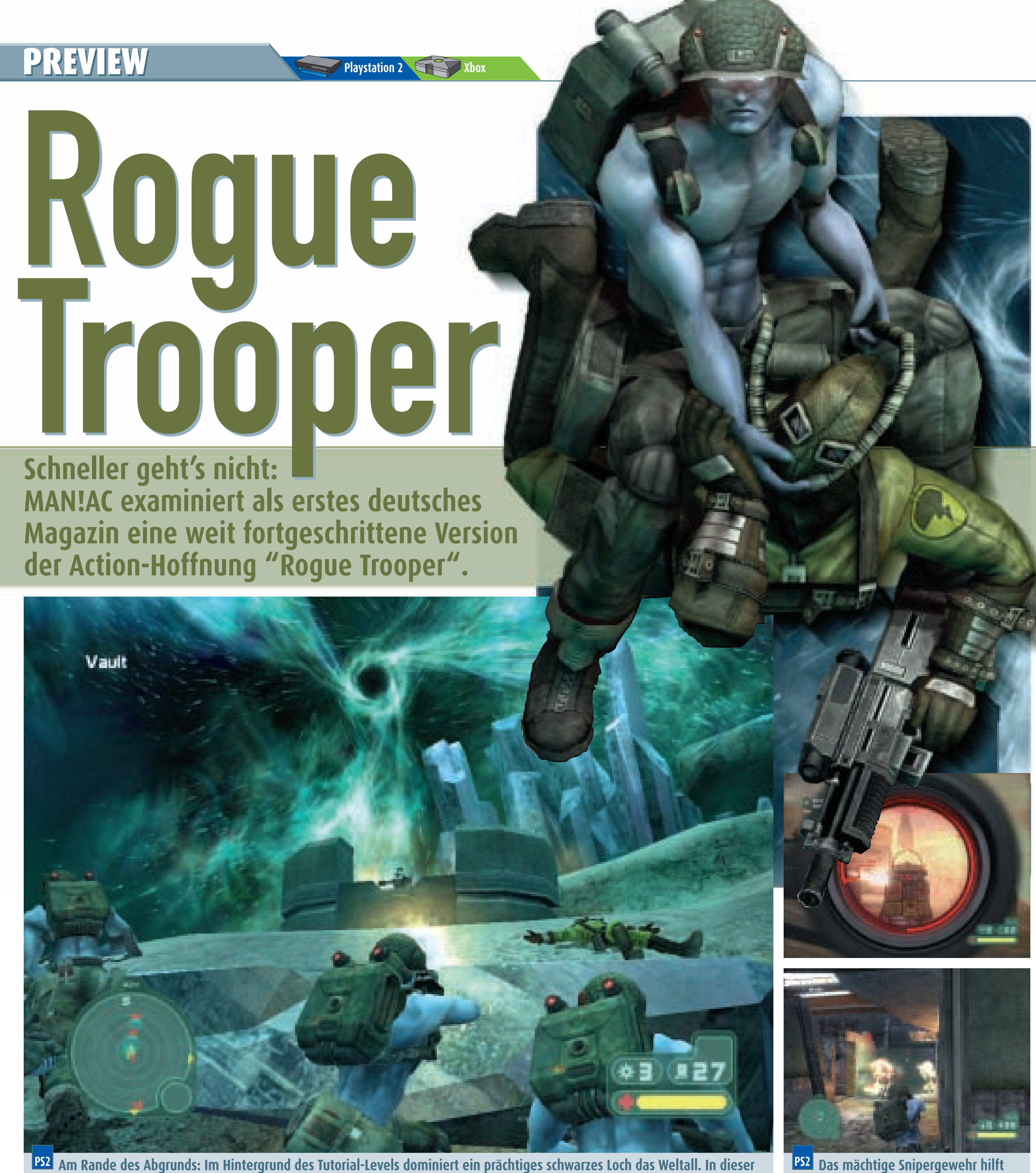


Gar nicht tierlieb: die aufwändige Konsolenumsetzung zu Peter Jacksons neuestem Kinostreifen.

Sony Playstation
Wir zeigen Euch eine erlesene Auswahl aus dem riesigen Playstation-Software-Portfolio.

Rogue Trooper

Schneller geht's nicht: MAN!AC examiniert als erstes deutsches Magazin eine weit fortgeschrittene Version der Action-Hoffnung "Rogue Trooper".



PS2 Am Rande des Abgrunds: Im Hintergrund des Tutorial-Levels dominiert ein prächtiges schwarzes Loch das Weltall. In dieser frühen Phase noch dabei: Rogues Kumpel Bagman (rechts im Bild), der wenig später nur noch als intelligenter Chip existiert.

PS2 Das mächtige Snipergewehr hilft Euch in brenzligen Situationen.

Der Sezessionskrieg der Nord- gegen die Südstaaten gehört zu den größeren militärischen Auseinandersetzungen der amerikanischen Geschichte. Für Europäer von eher geringem Interesse, hat sich der vier Jahre dauernde Bürgerkrieg (1861-65) tief ins kulturelle Gedächtnis der US-Amerikaner eingegraben. Jahr für Jahr treffen sich tausende 'Re-Enactors', um die historischen Schlachten in romantisch abgemilderter Form nachzuspielen, Schmonzetten wie "Vom Winde verweht" handeln vor dem Kriegshintergrund und im Infogrames-Klassiker "North & South" von 1989 befehligten europäische Strategiespieler ihre Einheiten über eine quietschbunte Comic-Landkarte der USA. Auf unserem Kontinent eher unbekannt dürften dagegen die Abenteuer des braven Soldaten Rogue und seiner drei Kameraden Gunnar, Helm und Bagman sein. Zwar kämpft der blauhäutige Klon-Soldat durch einen weit in der Zukunft angesiedelten Grenzkonflikt auf dem Kriegsplaneten 'Nu-Earth', das Setting des Comics "Rogue Trooper" – die Auseinandersetzung der 'Southers' gegen die 'Norts' – spielt aber klar auf den historischen Sezessionskrieg an.

Blue Model Army

Der abgedrehte SciFi-Bürgerkrieg ist ein Bilderroman aus dem Hause 2000AD. Das in den USA recht erfolgreiche Verlagshaus bringt auch die Abenteuer des gnadenlosen Judge Dread heraus und lieferte den Entwicklern von Rebellion die Vorlage für deren brandneue Action-Hoffnung "Rogue Trooper". Rogue, der blau-



XB Schleicht Ihr Euch erfolgreich an einen Gegner heran, könnt Ihr einen lethalen, aber lautlosen Stealth-Move ausführen.



PS2 Praktisch: So lange keine EMP-Schockwelle Euren Radar stört, habt Ihr am unteren linken Bildschirmrand Eure Umgebung optimal im Blickfeld.

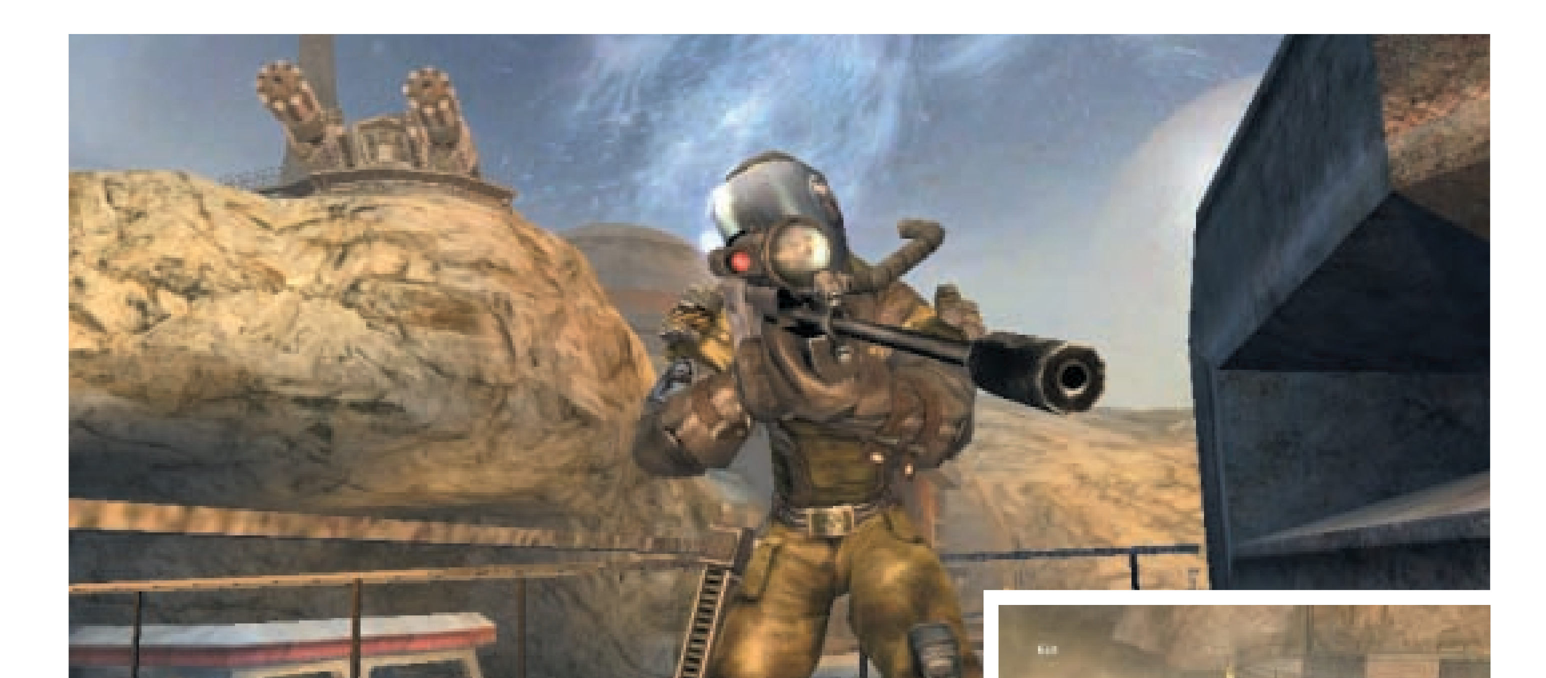


XB Wer hat denn hier gebaut? Die herb-romantischen Weiten der post-apokalyptischen 'Nu-Earth' bestechen mit pitoresken Bauruinen und giftigen Wolken.

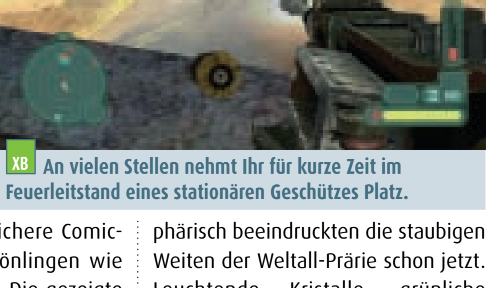
häutige Kampfkoloss ohne Oberhemd, ist ein genetisch veränderter Supersoldat der 'Southers'-Streitkräfte. Diese kämpfen auf dem verpesteten Planeten 'Nu-Earth' gegen die faschistoiden 'Norts'. Rogue und seine Genbrüder haben einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem Feind: Im Gegensatz zu den stets vermummten Nort-Staatlern können sie die giftige Atmosphäre von 'Nu-Earth' in vollen Zügen atmen. Das führt im taktischen Actiongeschehen oftmals zu makabren Situationen, zum Beispiel wenn Ihr mit einem gezielten Schuss die Pressluftflaschen Eurer keuchenden Gegner zur Explosion bringt. "Rogue Trooper" zeigt Euch das ironisch überzeichnete Kampfgeschehen aus der Schulterperspektive. Wie bei "Splinter Cell" oder "Hitman" seht Ihr Euren Blaumann von hinten, nur das Scharfschützengewehr oder stationäre Flak-Geschütze werden aus der Ego-Perspektive bedient. Die Action steht im Gegensatz zu den letztgenannten Spielen klar im Vordergrund. Schleicheinlagen und spektakulär animierte Stealth-Kills werden Euch zwar immer wieder abverlangt, bilden aber kaum den Kern der Ballerei, weshalb auf Sichtbarkeits- oder Lärm-Anzeiger verzichtet wurde.

Universal-Soldat

"Rogue Trooper" verspricht ein extrem abwechslungsreicher Action-Kracher zu werden. Wenn die recht linearen, aber hervorragend inszenierten Levels unserer Probeversion ihren rasanten Rhythmus ins fertige Spiel hinüberretten, ohne dass ihnen die Luft ausgeht, sehen wir einem beinharten Spektakel entgegen. Im Zentrum des Spielprinzips steht Ihr als Rogue, der mit seiner KI-Unterstützten Kampfausrüstung eine autarke Ein-Mann-Armee darstellt. Unabhängig von äußerer Unterstützung stellt Rogue seine eigene Munition her, hackt Computerterminals oder installiert Selbstschuss-Anlagen (siehe Kasten). Die von uns gespielten Levels sind dabei so stimmungsvoll wie unterschiedlich. Nachdem Ihr als einer der wenigen Supersoldaten den Abwurf ins Krisengebiet per Einmann-Kapsel ("Quake" lässt grüßen) heil überstanden habt, jagt Ihr einen verräterischen 'Southers'-General über den halben Planeten. Dabei infiltriert Ihr eine imposante 'Norts'-Festungsstadt, in der Ihr ohne Umsicht und taktischen Weitblick schnell Euer blaues Blut verliert. Während Euch die blecherne 'Norts'-Propaganda in den Ohren tönt, kauert Ihr hinter



XB Die gefürchteten 'Norts'-Scharfschützen verfolgen Euch mit ihrem Laser-Visier und liefern Euch schweißtreibende Sniper-Duelle. Fairerweise fallen die doofen Burschen auf den Holo-Lockvogel herein.



XB An vielen Stellen nehmt Ihr für kurze Zeit im Feuerleitstand eines stationären Geschützes Platz.

schmutzigen Stahlbetonpfeilern und wartet auf einen günstigen Augenblick, die nächsten paar Gegner im lautlosen Nahkampf zu erledigen. Wenig später ist Schluss mit leise: Am Geschütz eines automatisch dahinrasenden Gleiters blast Ihr dutzende feindliche Raketensegler vom Himmel und verfolgt das Fluggerät des Verräters durch einen Canyon. Ähnlich hektisch geht es auf einem monströsen Steampunk-Zug zu, der von schrill kreischenden Raptor-Reitern attackiert wird. Heiße Daueraction schließlich lässt Euch beim Sturm einer 'Norts'-Wüstenbasis schwitzen. Während Euer automatisches Gewehr ein Plateau bestreicht, müsst Ihr in Windeseile einen Truppentransporter per stationärem Geschütz erledigen. Die intuitive Steuerung gibt Euch in der Hitze des Krieges stets die optimale Kontrolle über Euer Bewegungsrepertoire. Rogue drückt sich an Felsvorsprünge, ballert blind aus der Deckung oder rollt sich nach Hechtsprüngen elegant ab. Das Waffenarsenal bietet mit diversen Schießprügeln und etlichen Wurfgranaten keine Überraschungen, dafür lassen sich sämtliche Kampfwerkzeuge sinnvoll einsetzen. Die flüssige und stielsichere Comic-Optik muss hinter Schönlingen wie "Far Cry" zurückstehen. Die gezeigte Version soll bis zum Release im April 2006 allerdings noch um etliche Effekte bereichert werden. Atmosphärisch beeindruckten die staubigen Weiten der Weltall-Prärie schon jetzt. Leuchtende Kristalle, grünliche Düstermetropolen und gigantische Wrackteile bilden dem Comic-Krieg eine würdige Bühne. *mw*

Rogue Trooper



MAN!AC-Prognose

PS2 | Xbox | NGC
PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Rebellion, UK
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action
D-Termin:	April 2006

Stilechter Zukunftskrieg, der mit etwas Glück ein ideenreiches Actionfeuerwerk auf PS2 und Xbox abfeuern wird.

Hilfe: Meine Knarre labert mich voll!

Wir stellen vor: Rogues KI-Kumpane Bagman, Helm & Gunnar

Klon sei Dank: Obwohl Rogues Soldaten-Kumpels gleich am Anfang des Spiels nacheinander den Löffel abgeben, begleiten sie Euch trotzdem durchs gesamte Spiel. Wie das? Ganz einfach: Die Klonkrieger speichern ihre gesamte Persönlichkeit auf einem Computerchip, der nach dem Exitus aus den Leichen entfernt und in Rogues Ausrüstung eingesetzt wird. So beherrscht Rogues intelligentes Kampfwerkzeug nicht nur einzigartige Tricks, sondern lockert das Kampfgeschehen auch durch markige Sprüche auf. Die drei Waffenbrüder sind im Einzelnen:

Bagman: Rogues Rucksack versorgt Euch das ganze Spiel hindurch mit frischer Ausrüstung. Besiegte Gegner und herumliegende Schrotthaufen dürft Ihr plündern und verdient so 'Salvage'-Punkte. Damit könnt Ihr stets Euren Vorrat an Munition und Medipacks auffüllen und – die entsprechenden Blaupausen vorausgesetzt – neue oder bessere Waffen basteln. Durch diesen Kunstgriff ersparen Euch die Entwickler nervige Einkäufe und geben sämtlichen erlegten Gegnern einen sinnreichen Mehrwert.

Helm: Rogues Helm ist der Schlaukopf der Dreierbande. Auf Terminals abgelegt, hackt er selbstständig Computerschlösser oder fungiert als Autopilot. Außerdem versorgt Euch die quasselnde Stahlmütze mit Radarinformationen, lockt mit albernen Rufen Gegner an oder produziert einen holografischen Lockvogel. Eng wird es, wenn eine feindliche EMP-Einheit die Funktionen Eurer Chip-Kumpels zeitweise lahm legt. In Helms Fall müsst Ihr den Störenfried dann ohne Radarunterstützung erledigen.

Gunnar: Das Sturmgewehr mit dem altdeutschen Namen ist so eine Art doppeltes Lottchen der Ballermänner. Per Teleskopstativ und Fernbedienung beharkt die intelligente Kanone nämlich selbsttätig angreifende Feinde, während Ihr mit einer zweiten Waffe in eine andere Richtung feuert. So lassen sich scheinbar ausweglose Zwickmühlen zu tödlichen Gegnerfallen umfunktionieren und Rogues Feuerkraft wächst um ein Vielfaches. Außerdem schaltet die Smartgun per Druck auf den Analogstick in den Sniper-Modus und leistet als Scharfschützengewehr gute Dienste. Stressig wird der Gunnar nur, wenn Ihr ihm einen Schalldämpfer verpasst. Dann grummelt er: "Wenn's zu laut wird, wirst Du zu alt!"

Der Pate

Der Pate in München: EA lud zu sizilianischem Wein, einer Stadtrundfahrt und zum Probespiel des Mafia-Epos ein.



XB Durch Nebenjobs verschafft Ihr Euch Respekt. Dann reicht oft schon Eure Anwesenheit, um den Feind einzuschüchtern.

XB Etwa 20 Prozent des Spiels verbringt Ihr hinter dem Steuer eines Autos. Passt auf, dass Euch niemand die Karre abfackelt.

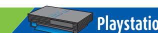
"Wir wollen kein interaktives Remake von dem Film machen. Der Spieler soll nicht die bereits bekannte Handlung nachspielen, sondern seine eigene Geschichte in der Welt des Paten erleben." Kreativdirektor Philip Campbell findet klare Worte für das kommende Mafiaepos "Der Pate": Nicht der gleichnamige Film, sondern der Spieler steht bei der Gangster-Action im Mittelpunkt. Die Zelluloid-Vorlage fungiert lediglich als Handlungsrahmen, ebenso wie das Buch von Mario Puzo. Weil das aber die Steuerung bekannter Figuren ausschließt, modelliert Ihr einen Charakter nach Euren Wünschen und Ideen: Mittels eines umfangreichen Editors bestimmt Ihr Gesichtszüge, Körperbau und Kleidung Eures italoamerikanischen Mafiosi. Letztere könnt Ihr im Laufe des Spiels mehrmals ändern. Steigt Ihr in der Familienhierarchie auf, wechselt Euer Alter Ego vom Arbeiter-Hemd zum edlen Zwirn. Bevor Euch aber die Modedesigner huldigen, müsst Ihr Euch Respekt verschaffen. Das digitale New York der 50er-Jahre bietet dafür ausreichend Gelegenheiten in Form illegaler Machenschaften: Schutzgelderpressung, Bankraub, Glücksspiel, Auftragsmorde – die Liste an lukrativen Nebenjobs ist lang. Wer bei den Submissionen auf spezielle Konditionen achtet, beispielsweise seine Gegner nur mit einem Baseballschläger verprügelt, wird zusätzlich belohnt.



XB Prügeleien und Handgreiflichkeiten sind in der Welt des Paten an der Tagesordnung. Nur wer mit strenger Hand regiert, verschafft sich Respekt.

Verbrechen zahlt sich aus

Das Glück liegt bei "Der Pate" quasi auf der Straße: Die virtuelle Großstadt beherbergt 150 illegale Ganovereibetriebe, die Ihr aufdecken und dem Einflussbereich der Familie Corleone zuführen könnt. Die feindliche Übernahme läuft alles andere als gesittet ab: Entweder zertrümmert Ihr vor den Augen des entsetzten Besitzers die Inneneinrichtung oder nehmt Euch den Chef persönlich zur Brust. Das Pressure-Meter zeigt, wie viel 'Überredungsarbeit' Ihr leisten müsst, bis dessen Widerstand gebrochen ist. Bei der technischen Umsetzung ließen sich die Entwickler von Boxspielen inspirieren: Via Analogstick holt Ihr zum Schlag aus, verteilt Tritte und würgt den Gegner bis zur Bewusstlosigkeit. Die direkte Steuerung hat den Vorteil, dass Ihr Schläge nur andeuten könnt – unnötige Gewalt gehört nicht zum guten Ton der Mafia. Was im Umgang mit Zivilisten verpönt ist, gilt nur selten bei anderen Gangs. Vier Mafia-Familien herrschen neben den Corleones über das organisierte Verbrechen in New York. Wer in dessen Gebiete ein-





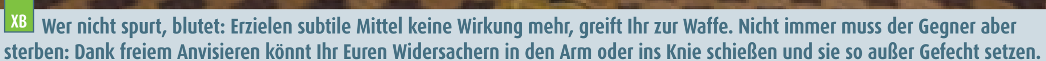


XB Mitgegangen, mitgefangen: Wer zur Familie gehört, kann auf tatkräftige Unterstützung hoffen (rechts), macht sich aber zur Zielscheibe anderer Mafiagangs.

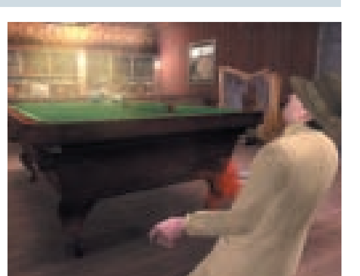


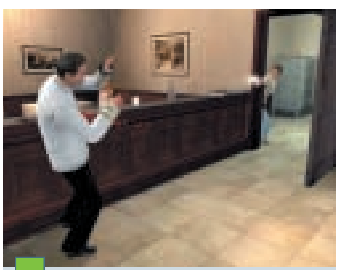
XB Leichen pflastern seinen Weg: Tödliche Gewalt sollte immer nur das allerletzte Mittel sein. Wer grundlos rumballert, erregt schnell die Aufmerksamkeit der Polizei.





XB Wer nicht spurt, blutet: Erzielen subtile Mittel keine Wirkung mehr, greift Ihr zur Waffe. Nicht immer muss der Gegner aber sterben: Dank freiem Anvisieren könnt Ihr Euren Widersachern in den Arm oder ins Knie schießen und sie so außer Gefecht setzen.





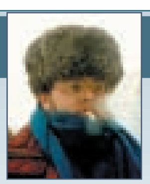
XB Nutzt die Umgebung geschickt als Deckung.

dringt, wird sofort mit Waffengewalt begrüßt. Dem könnt Ihr anfangs nur wenig entgegen setzen, spielen Schießereien bei "Der Pate" doch eine eher untergeordnete Rolle. Entsprechend spät versorgt Euch das Spiel mit einer Schusswaffe. Seid Ihr schließlich im Besitz einer Pistole oder Tommy-Gun, solltet Ihr dennoch bedacht vorgehen: Dank manueller Zielerfassung lassen sich verschiedene Körperteile anvisieren, denn tote Gegner können keine Informationen mehr preisgeben, verletzte dagegen schon.

Apropos verletzt: Eine Eurer ersten Aufgaben im Spiel besteht darin, den angeschossenen Don Vito Corleone ins Krankenhaus zu eskortieren. Gewöhnt Euch nicht zu sehr an die rasante Fahrt durch die belebten Straßen – nur etwa 20 Prozent verbringt Ihr hinter dem Steuer eines Vehikels. Im Vorbeifahren bleiben Euch außerdem die vielen Details der virtuellen Welt verborgen: Menschen schlendern durch die Straßen und viele Geschäfte besitzen eine komplette Inneneinrichtung. Grafisch fordern die hohe Interaktivität und die frei erkundbare Stadt natürlich ihren Tribut: Während die Charaktere durchweg gefallen, sehen die Hintergründe oft texturarm und verwaschen aus. Das ist allerdings nicht weiter schlimm, denn "Der Pate" ist zu jeder Zeit stimmig inszeniert. *jw*

"Es ist eine Frage des Genres und nicht des Films"

Philip Campbell, Kreativdirektor bei EA über "The Godfather"



MAN!AC: Zweifellos zählt "Der Pate" zu den Meisterwerken des Films. Wie wollt Ihr die jüngere Generation für den Klassiker begeistern?

Philip Campbell: Es ist eine Frage des Genres und nicht des Films. Ihr mögt Titel mit einer offenen Spielewelt wie "GTA"? Dann ist "Der Pate" genau das Richtige. Der Film liefert nur die Vorlage. Wir erzählen außerdem die Geschichte des Paten – für alle, die sie noch nicht kennen.

MAN!AC: Sie selbst sprechen bei dem Spiel von einem interaktiven Film. Wie wichtig sind Ihnen Handlung und eine direkte Steuerung?

Philip Campbell: Sehr wichtig. Ich habe zuvor an dem Spiel "Fahrenheit" gearbeitet und wollte dessen dichte Atmosphäre und intuitive Steuerung auch auf "Der Pate" übertragen. Deswegen holt man zum Schlag mit dem Analogstick aus, weil es der Realität noch am nächsten kommt.

MAN!AC: Was sagen die "Pate"-Schauspieler zu dem Projekt?

Philip Campbell: Die Schauspieler zeigten sich begeistert und waren trotz ihres hohen Alters mit sehr viel Elan bei den Synchronisationsarbeiten dabei. James Caan (Santino Corleone) etwa fand das Spiel großartig, "weil seine Kinder nun mit ihm spielen können, wenn er schon längst tot ist". Regisseur Francis Ford Coppola wollte zwar aus persönlichen Gründen nicht an dem Spiel mitarbeiten, hat uns aber alle seine persönlichen Filmnotizen zur Verfügung gestellt.

Der Pate

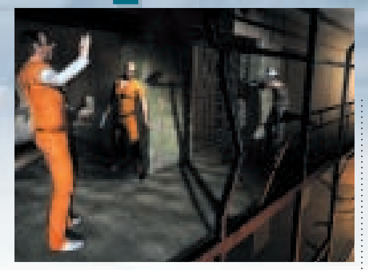


Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2006

Der Pate wäre stolz: EAs Gangsterepos im "GTA"-Stil gefällt mit einer top Präsentation und spielerischem Freiraum.

Splinter Cell 4

Erst Anti-Terror-Kämpfer, jetzt Verbrecher: Wie Sam Fisher zum Mörder wurde.





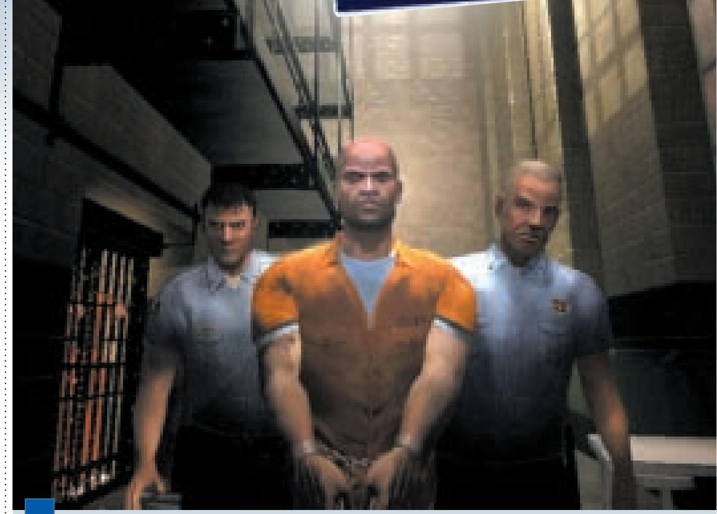
PS2 Sams Zellenkollege Jamie ist beim Ausbruch eine große Hilfe.

Ein betrunkener Fahrer, ein Autowrack, eine Tote: das traurige Ende einer College-Party. Das Opfer: Sarah Fisher, die 23-jährige Tochter von Third-Echelon-Agent Sam Fisher. Ein Ereignis, das den unerschrockenen Terroristenjäger aus der Bahn wirft...

In Ketten

Einige Monate nach dem tragischen Unfall wird Sam Fisher von der Polizei festgenommen. Auf sein Verbrecherkonto geht eine Serie von bewaffneten Raubzügen. Fragwürdiger Höhepunkt seiner neuen Karriere: ein Banküberfall mit Geiselnahme, der nach drei Tagen in einem Massaker endet. Drei Cops und zwölf Zivilisten sterben im Kugelhagel. Für dieses Blutbad wandert Sam Fisher in den Knast – 11-fach lebenslänglich lautet das Urteil.

Ein harter Schlag für alle Fans des charismatischen "Splinter Cell"-Hauptdarstellers. Ist Sam Fisher wirklich auf die schiefe Bahn geraten und zum eiskalten Mörder mutiert? Oder war alles nur Teil einer gut geplanten Undercover-Mission? Letzteres scheint unwahrscheinlich. Denn kaum im Gefängnis, zettelt Sam Fisher einen Aufstand an, um zu entkommen. An seiner Seite: Zellengenosse Jamie Washington, Mitglied von 'John Brown's Army', einer Verbrecherorganisation aus New Orleans. Bei dem Ausbruch entpuppt sich der vermeintliche Klotz am Bein als unverzichtbare Hilfe. Jamies Kenntnisse über den Aufbau des Gefängnisses und Sams Nahkampffähigkeiten ermöglichen dem Duo die Flucht. Jamie Washington zeigt sich für die Unterstützung erkenntlich und bringt Fisher in Kontakt mit John Brown's Army, wo er sich vermutlich jetzt noch aufhält. Also möglicherweise doch ein abgekartetes Spiel, um unerkannt in die Ganovenzentrale zu gelangen? Wer weiß...



PS2 Ungewohntes Bild: Geheimagent Sam Fisher wird zu 11-fach lebenslänglich verknackt – eine gerechte Strafe für den mehrfachen Mörder.

Fragen über Fragen

So weit die bekannten Fakten zum vierten Teil von "Splinter Cell". Weitere Details zur Spielmechanik sowie erste Spieleindrücke gibt's nächsten Monat – ein Besuch bei Ubisoft bringt hoffentlich etwas mehr Licht in das mysteriöse Storygebilde. Warum dann jetzt schon ein Preview? Zum einen versprechen die ersten Bilder erneut einen optischen Hochgenuss, zum anderen finden wir den Wandel von Sam Fisher äußerst spannend. Eine platte Fortsetzung der 'Agent jagt Terroristen in aller Welt'-Schiene braucht niemand wirklich. Und eine packende Hintergrundgeschichte steht der spielerisch hochklassigen "Splinter Cell"-Reihe hervorragend zu Gesicht. *os*



Splinter Cell 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2006

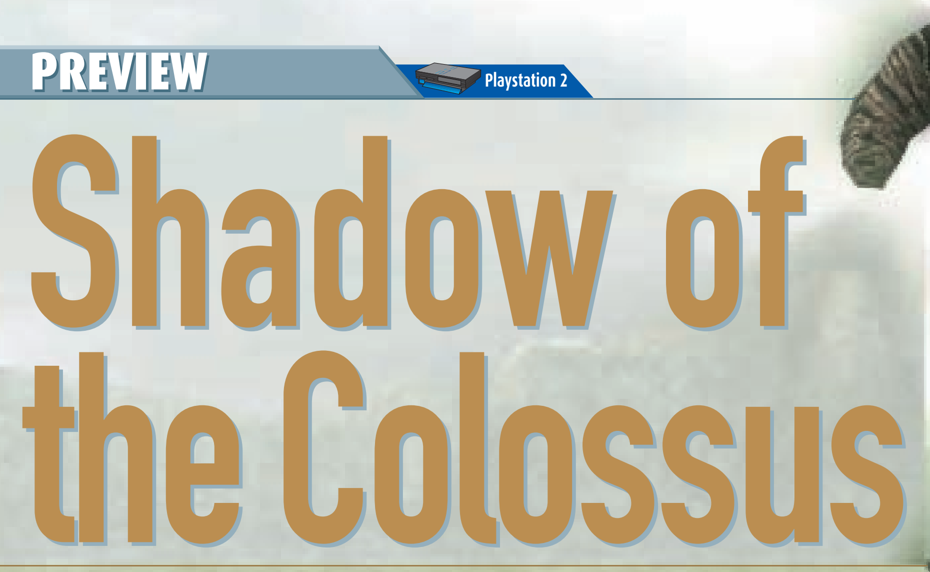
Wer hätte das gedacht: Top-Agent Sam Fisher wandelt sich zum Verbrecher. Was wohl dahinter steckt?



PS2 Die Charakterdetails sind erneut vom Allerfeinsten: An der Mimik der Figuren lässt sich deren Gefühlszustand deutlich ablesen.







Shadow of the Colossus

Groß, größer am größten: Sony präsentiert uns berghohe Bossgegner am laufenden Kilometer.

Ganz klar: Endgegner sind ein Stück Zock-Kultur. Ob bildschirmfüllender, aus allen Rohren feuernder Koloss oder kleines und wendiges Mini-Monster – der Obermotz ist aus der Welt der Videospiele nicht mehr wegzudenken. Warum also nicht einen Titel entwickeln, in dem sich alles nur um ihn dreht – den Endgegner? Warum nicht das ganze Kleinvieh, dass sich zwischen den Bossgefechten tummelt, einfach weglassen?
Fragen, die auch das Team hinter Sonys Action-Adventure "Ico" beschäftigte. Die Antwort: "Shadow of Colossus" – ein wahrhaft titanisches Gemetzel, bei dem der Bosskampf Programm und kein Gegner kleiner als ein Wohnblock ist.

Riesige Revolution

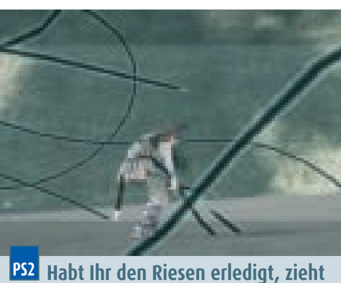
Bärtige Riesen, Monstervögel mit der Flügelspanne eines Jumbos, Schwert schwingende Golems, Seeungeheuer, kolossale Schildkröten und mehr zyklopische Kreaturen, als sich die Helden der griechischen Antike erträumen können: Die "Colossus"-Titanen beeindrucken nicht nur durch ihre Dimensionen – sie läuten auch noch eine technische Revolution ein. Extra für ihr neues Kunstwerk haben die japanischen Entwickler sämtliche Technik-Register gezogen und Fellstrukturen aus der betagten PS2-Hardware gekitzelt, die man so nur von Hochleistungs-Spiele-PCs erwartet. Fell? Richtig: Fell. Die "Colossus"-Riesen sind allesamt so flauschig, dass Ihr sie nur deshalb nicht herzig knuddelt, weil sie für ein Kuscheltier reichlich groß geraten sind. Denn das Zottelhaar der Riesenbabys ist alles andere als eine konventionelle Pelz-Textur – vielmehr könnt Ihr hier die Fellbüschel einzeln zählen und Euch mit einem beherzten Griff darin festkrallen, um den lebendigen Berg im wahrsten Sinne des Wortes zu bezwingen.



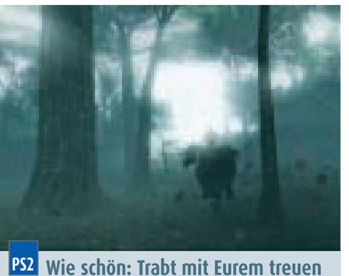
PS2 Nach rasantem Ritt verpasst Ihr diesem Vierbeiner einen Schuss, dann erklimmt Ihr sein bepelztes Schienbein.

Gipfelstürmer

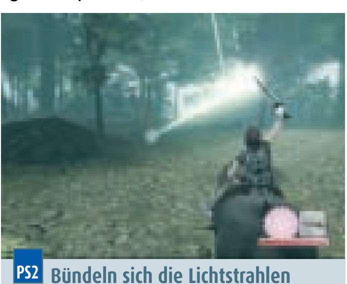
Aber auch sonst bieten die Kolosse reichlich Halt: Schuppen, Dornen und bizarr geformte, steinerne Rüstungsteile laden zu einer gewagten Kletterpartie ein. Aber bevor Ihr den Monstern buchstäblich aufs Dach steigt, gilt es den für einen Aufstieg günstigsten Punkt auszumachen. Einen pelzigen Vogel müsst Ihr im Sinkflug bespringen, den Wal dagegen abpassen, wenn er zum Luftschnappen die Wasseroberfläche durchbricht. Beim Schwertkämpfer auf der luftigen Arena wartet Ihr so lange, bis der Gigant seine Waffe in den Boden rammt: Dann lauft Ihr über das überdimensionierte Mordwerkzeug nach oben und haltet Euch dort an den Armbändern des Riesen fest. Andere Kolosse wiederum beschießt Ihr zuvor mit dem Bogen, damit sie in die Knie gehen oder sich auf den Rücken wälzen und Euch so für wenige Sekunden eine Kletterchance geben. Aber ganz egal, wie Ihr auf den Brocken kommt: Wer



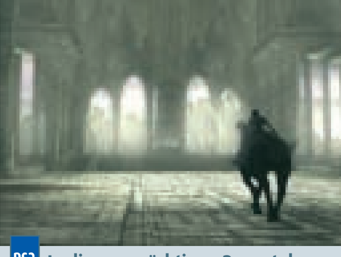
PS2 Habt Ihr den Riesen erledigt, zieht seine klebrige Seele Fäden.



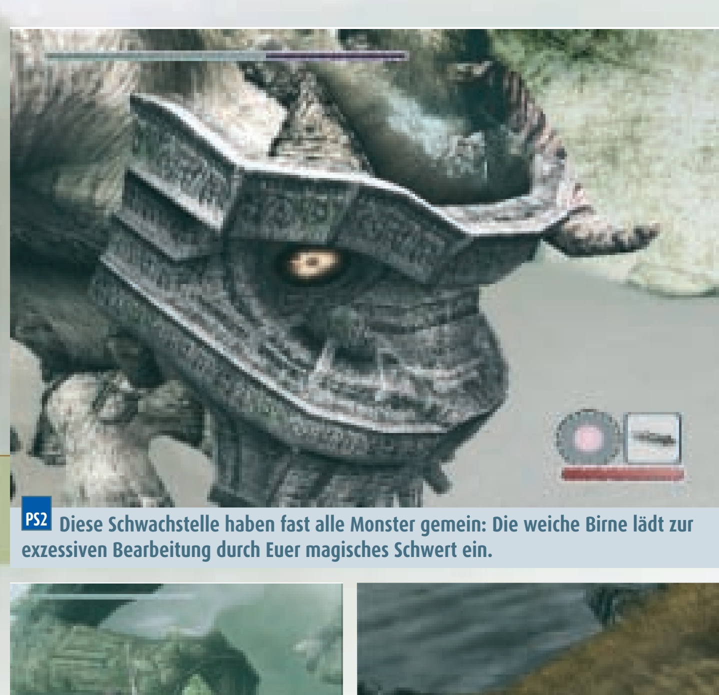
PS2 Wie schön: Trabt mit Eurem treuen Freund durch den herbstlichen Wald.



PS2 Bündeln sich die Lichtstrahlen Eures Schwerts, ist der Riese nicht weit.



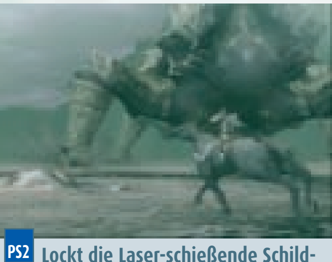
PS2 In diesem prächtigen Dom stehen die Götzenbilder aller 16 Riesen.



PS2 Diese Schwachstelle haben fast alle Monster gemein: Die weiche Birne lädt zur exzessiven Bearbeitung durch Euer magisches Schwert ein.

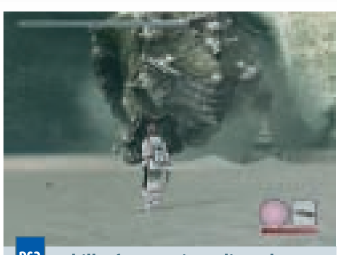


PS2 Liegt das Monster auf der Flanke, besteigt Ihr seinen flauschigen Wanst.



PS2 Lockt die Laser-schießende Schildkröte über einen spuckenden Geysir!





PS2 Achillesferse: Bringt die Kolosse mit einem Schuss in den Fuß zu Fall.

PS2 Hier haben selbst die Fische Fell: Haltet Euch daran fest, wenn das Seeungeheuer auf Tauchstation geht. An der Wasseroberfläche lauft Ihr so schnell wie möglich zum nächsten wunden Punkt, um beherzt Euren Säbel hinein zu rammen.

oben bleiben will, der behält beim Kraxeln die kreisförmige Energieanzeige im Auge. Denn die zeigt Euch nicht nur, wie kräftig Euer Held mit seinem Zahnstocher zum Schlag ausholt – sie gibt außerdem Aufschluss über Euren Halt auf dem Rücken des Monstrums. Denn je mehr sich das Urviech durch Euch gepeinigt fühlt, desto intensiver wehrt es sich. Wer jetzt nicht mehr genügend Energie übrig hat, der wird abgeschüttelt und fliegt in hohem Bogen durch die Luft. Besser also, Ihr passt die Bewegungspausen des Riesen ab, sucht schnell nach sicherem Stand – und sammelt so wieder neue Kletterkraft. Dann schafft Ihr es mit reichlich Muskelschmalz und viel Geduld zu einem von meist mehreren verwundbaren Punkten: Ob als schickes Rücken-Tattoo oder prächtig verziertes Fadenkreuz auf dem Schädel der Bestie – sobald Ihr Euer Schwert zieht, leuchten diese Schwachstellen magisch auf und laden zur genüsslichen Tortur ein. Und donnert das Untier tödlich getroffen zu Boden, geht's auf dem Rücken Eures treuen Hottehüs zur nächsten Bergbesteigung – mit dem Schwert als Wegweiser. *rb*



PS2 Subterraner Ringelpiez mit Rübezahl: Erklimmt den verfilzten Bart des Monstrums, wenn es hockend nach Euch Ausschau hält.



Shadow of the Colossus

MAN!AC-Prognose

PS2	Xbox	NGC
PS3	360	Rev

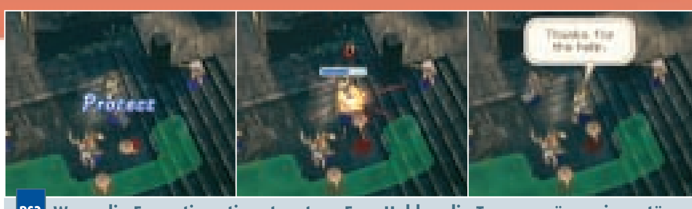
Entwickler:	Sony, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Februar 2006

Aufmarsch der Giganten: Kolossale Endgegner-Gefechte als Spielkonzept. Leider ist die gigantische Spielwelt reichlich leer.

Suikoden Tactics



Freundschaft verschafft den entscheidenden Vorteil: Die Helden von "Suikoden Tactics" wollen mit Team-Manövern beeindrucken.

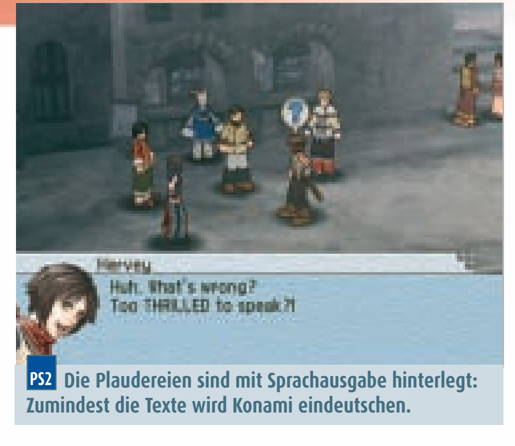


PS2 Wenn die Formation stimmt, setzen Eure Helden die Teammanöver eigenständig ein: Hier huscht ein Freund vor Euren Schützling und wehrt ein Monster ab.

Konamis Rollenspielserie "Suikoden" ist nicht gerade für ihre komplexen Handlungen berühmt, wohl aber für ihre vielen Geheimnisse: Der Held kann zahlreichen Passanten helfen und sich mit ihnen anfreunden, so füllt sich nach und nach die eigene Festung mit Leben und alternativen Party-Mitgliedern. Dieser Tradition wird auch "Suikoden Tactics" folgen, das sieben Jahre vor den Geschehnissen in "Suikoden 4" beginnt und diese dann aus einer zweiten Perspektive erzählt. Abenteurer Kryil will in die Fußstapfen seines legendären Vaters treten und begibt sich auf die Suche nach den Runenkanonen – diese magischen Geschütze machen mächtige Löcher, deshalb müsst Ihr Euch zahlreicher Konkurrenten wie etwa Piraten erwehren. Zum Glück trefft Ihr bei den 80 Sidequests auf rund 60 Helfer, die Kryil in die Kämpfe begleiten!

Taktische Kniffe

"Suikoden Tactics" funktioniert wie die Taktik-Konkurrenz: Reisen, Einkäufe, Plaudereien und Rast im Gasthaus erledigt Ihr zwischendurch mit knappen Textmenüs, denn die meiste Zeit verbringt Ihr in den umfangreichen Kämpfen. Hier stürmen Helden und Monster abwechselnd über die quadratischen Felder von Straße, Berglandschaft oder Schiffsdeck – Ihr nutzt Waffen, Zauber und Items. Das ist nicht gerade neu, deshalb würzt Konami die rund 25 Schauplätze mit individuellen Überraschungen: So zieht etwa ein Schleimer eine Giftspur durch die Arena, die Euren Helden bei Berührung schadet, aber Monster heilt – Ihr stoppt die Giftspritze und lockt ihre Kollegen in sichere Bereiche.



PS2 Die Plaudereien sind mit Sprachausgabe hinterlegt: Zumindest die Texte wird Konami eindeutschen.

Auf den Schiffsplanken müsst Ihr dagegen mit wenig Platz zurecht kommen oder wertvolle Attacken in die sperrigen Kisten investieren: So schafft Ihr Platz und ergattert möglicherweise noch wertvolle Ausrüstung.

Teamwork für Sieger

Abwechslung sollen auch die über 60 Kämpfer garantieren: Wenn Ihr vor dem Match Euer Team zusammenstellt, werdet Ihr nicht nur ihre individuellen Waffen berücksichtigen. Die Figuren entwickeln Freundschaften und helfen sich im Kampf gegenseitig. So schlagen sie bei korrekter Stellung etwa gemeinsam zu oder hüpfen vor den angeschlagenen Kumpanen, um ihn vor einem Monsterbiss zu schützen! *oe*



Suikoden Tactics

Playstation 2

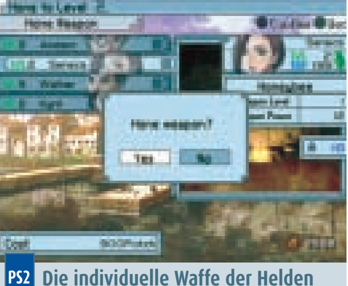
Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Strategie
D-Termin:	Februar 2006

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

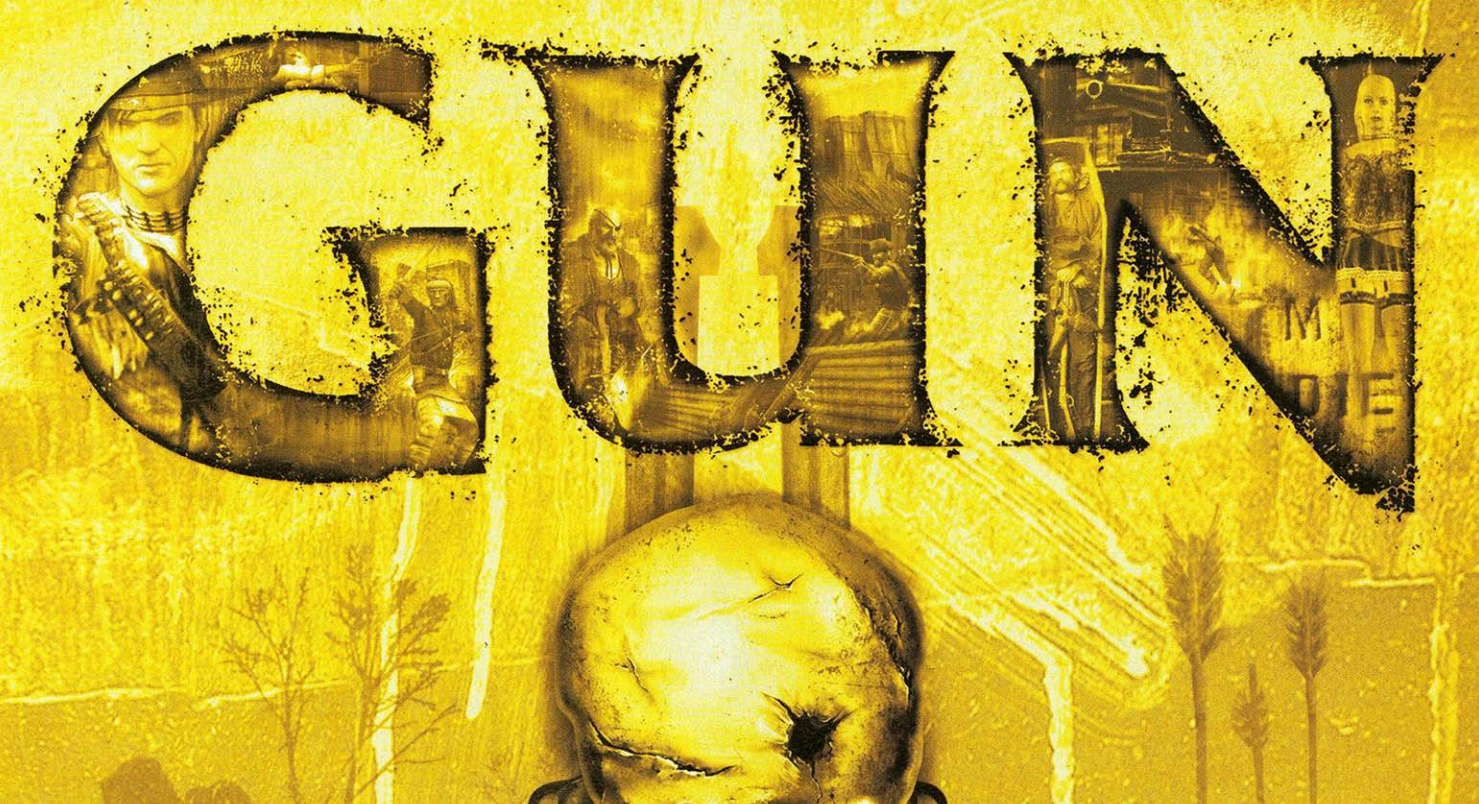
Die Masse kombiniert Konami hoffentlich mit Klasse: In diesem Taktikspiel erwarten Euch über 60 talentierte Helden!



PS2 Wenn Ihr nur wenig Platz zum Vorrücken habt, sind Schützen besonders wichtig: Sie schießen aus der zweiten Reihe und treffen trotz Gedränge nur den Feind.



PS2 Die individuelle Waffe der Helden dürft Ihr nicht wechseln, aber aufrüsten.


ERLEBEN SIE, WIE WILD DER WESTEN WIRKLICH WAR
GUN

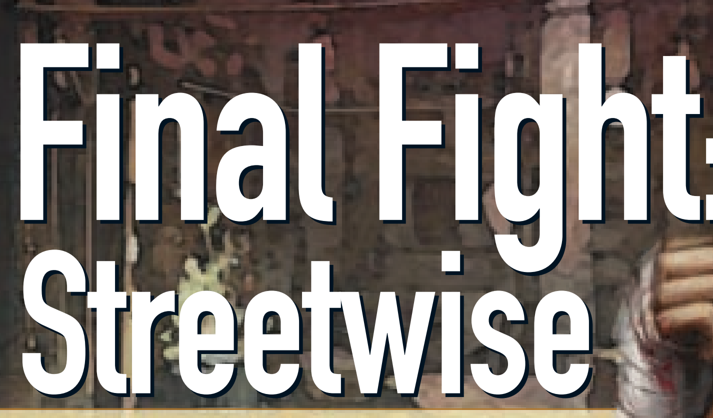

EPISCHE STORYLINE


WEITLÄUFIGE LANDSCHAFTEN

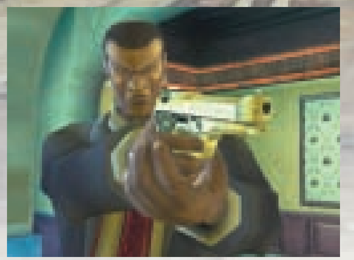

AKTIONGELADENE MISSIONEN

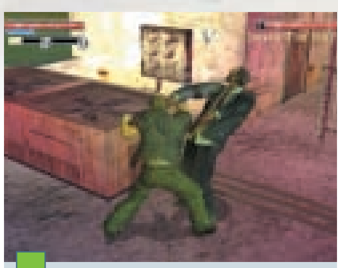

KÄMPFE IM SATTEL

Final Fight: Streetwise



Nieder mit der Weichspül-Software! Capcom bringt den harten Straßenalltag zurück auf Konsole.





XB Der 'Stiff' mag Kyle nicht – und bekommt dafür kräftig aufs Maul.

Eins vorneweg: Wer den Spielhallen-Klassiker "Final Fight" aus dem Jahre 1989 verpasst hat, dem gibt die "Capcom Classics Collection" (Test in der letzten Ausgabe) eine zweite Chance. Schließt Eure Videospiel-Wissenslücke!

Nicht weniger grob, dafür umso dreidimensionaler geht's im neuen Jahrtausend zur Sache: Um seinen Bruder Cody aus den Fängen eines Drogenkartells zu befreien, streunt Kneipenschläger Kyle durch heruntergekommene Straßenschluchten, asphaltierte Brutstätten der organisierten Kriminalität. Dabei ist dem Desperado jedes Mittel recht: Haut den Barbesitzer windelweich und er wird Euch gern wichtige Namen des Untergrundmilieus preisgeben. Mit dieser Vorgehensweise fahrt Ihr bei "Streetwise" richtig – auch aus dem schmierigen Dealer an der Ecke lassen sich sicher Informationen herausprügeln. Zimperlich geht Euer Dreschflegel nicht zur Sache: Via Schlag- und Wurfbutton lasst Ihr schmerzvolle Combos auf Feindesleiber prasseln – auf am Boden liegendes Gesindel wird weiter eingetreten, während Riffgewitter von Metal-Acts wie 'Sklipknot' oder 'Shadows Fall' den Puls beschleunigen.

PS2 Minispiel-Flut: Befreit die ranzige Imbissbude vom Kakerlakenbefall (oben) oder messt Euch im Armdrücken.

Rot oder grün?

Wer jedoch wahllos arglose Passanten umnietet, findet im Ghetto keine Freunde. Achtet unbedingt auf das farbige Symbol über den Köpfen potenzieller Opfer – nur so verdient Ihr Euch den Respekt der Straße respektive nützliche Dollars. Tragt diese anschließend ins Gym, um neue Moves auszuprobieren und zu erwerben. Doch nicht nur die miefige Muckibude lädt zum Besuch ein: Nach und nach schaltet Ihr neue Schauplätze frei, die nach Belieben erkundbare Stadt bietet viele Überraschungen.

XB Waffennarr: Mit dem Revolver haltet Ihr Euch aufdringliche Verehrer vom Leib.

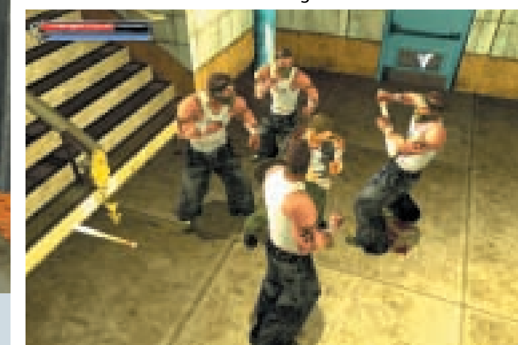
Während in einer Kaschemme ein knallharter Pitfight wartet, haut Ihr im Bürokomplex gebügelte Anzugtypen aus ihren Zweireihern.

Den Abschluss unseres "Streetwise"-Ausflugs bildet ein origineller Bosskampf: Nach einer saftigen Tracht Prügel klemmt sich der Pornokino-Betreiber hinters Steuer eines stachelbewehrten Gapelstaplers. Weicht seinen tödlichen Attacken aus, lockt ihn aus der Reserve und zieht ihm mit dem nächstbesten Holzknüppel einen Scheitel. Packt Capcom noch den versprochenen Coop-Modus auf die DVD, steht einer eindrucksvollen Rückkehr der Sidescroll-Legende nichts im Wege. *ms*





PS2 Seid Ihr von mehreren Gangstern umzingelt (rechts), hilft ein kerniger Rundumschlag mit dem Baseballschläger.



Final Fight: Streetwise

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PS2 | Xbox | NGC | PS3 | 360 | Rev

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	1. Quartal 2006

Knallharte Hommage an selige 16-Bit-Zeiten: Gnadenlose Fights, trockener Humor und satter Soundtrack gefallen.


XBOX 360

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...





Eine 30-Millionen-Dollar-Kampagne soll dem Gizmondo in USA auf Erfolgskurs bringen.

Gizmondo: US-Start trotz Trubel

In einer Pressemitteilung feiert Gizmondo USA Inc. eine "enthusiastische Kunden-Resonanz" auf den US-Start des Handhelds am 22. Oktober. Während die Deutschland-Veröffentlichung des multifunktionalen Taschenspielers noch immer in den Sternen steht, ist der Gizmondo in den USA nun wirklich erhält- lich – allerdings in gerade mal 14 Läden in Einkaufszentren von neun amerikanischen Städten sowie über die offizielle Website. 38 weitere Shops sollen in naher Zukunft folgen, zudem hofft man durch die Veröffentlichung einer Auto-Navigationssoftware und einer 30 Millionen Dollar schweren Marketingkampagne das Interesse an dem Gerät anzuheizen. Währenddessen reißen die schlechten Nachrichten rund um Gizmondos Europa-Filiale und die Mutterfirma Tiger Telematics nicht ab: Kräftige Verluste (99 Millionen Dollar 2004, 210 Millionen im ersten Halbjahr 2005), seltsames Geschäftsgebahren (üppige Vergütung von Familienangehörigen, Kauf von Luxusautos, Investitionen in ein Rennpferd und eine Modellagentur) und diverse Klagen und Millionen-Forderungen kosteten bereits einigen höheren Gizmondo-Angestellten den Job. Laut der schwedischen Zeitung Aftonbladet soll einer davon Verbindungen zur so genannten 'Uppsala-Mafia' haben, ein anderer polizeilich gesucht sein.





AM RANDE

+++ Activision investiert in Superhelden: Bis heute haben sich Activision-Spiele mit Spider-Man und den X-Men über 25 Millionen Mal verkauft. Um auch in Zukunft von der Popularität der Marvel-Charaktere zu profitieren, hat der US-Hersteller einen ungewöhnlich langen Lizenzdeal mit dem Comic-Konzern abgeschlossen. Für 50 Millionen US-Dollar dürfen die beiden Marvel-Marken bis 2017 von Activision versoftet werden. **+++ Neue Heimat für Barbaren:** THQ hat sich für die kommenden Jahre die Conan-Lizenz gesichert. Allerdings nicht exklusiv: Funcom arbeitet aktuell am Online-Spiel "Age of Conan". **+++ Take 2 kauft Firaxis:** Der US-Publisher hat das Studio hinter "Sid Meier's Pirates!" und dem Strategieklassiker "Civilization" für sein Label 2K Games erworben. **+++ Konami-Marke im Kino:** Filmemacher Paul W.S. Anderson hat angekündigt, dass er als nächsten Spiel-Film "Castlevania" auf die Leinwand bringen wird. Der Brite hat bereits "Mortal Kombat" und "Resident Evil" verfilmt. **+++ Ico kommt nochmal:** Im Zuge der Veröffentlichung von "Shadow of the Colossus" im ersten Quartal 2006 will Sony CE Europe den Quasi-Vorläufer "Ico" neu auflegen. Das Spiel wird bei Kennern als Perle gehandelt, fand aber bei seinem Debüt 2002 kaum Beachtung, weshalb es nur begrenzt auf dem Gebrauchtmarkt verfügbar ist und entsprechende Preise erzielt.



Xbox-360-Start: Mangelverwaltung bei Microsoft

Je näher der Starttermin der Xbox 360 rückt, desto mehr Gerüchte über zu geringe Liefermengen melden einschlägige Internet-Newsseiten. In England sollen angeblich nur 50.000 Konsolen am 2.12. in den Läden stehen – eine Menge, mit der der britischen Konsumfreude kaum beizukommen sein dürfte. Der lokale Xbox-Chef Neil Thompson gestand bereits ein, dass die Xbox 360 als "heißestes Weihnachtsgeschenk" hart zu finden sein werde. Auch in den USA scheint man weniger Konsolen ausliefern zu können, als der Handel gerne hätte. Im Finanzbericht von Movie Gallery, der Mutter der Spielekette Game Crazy, wird beim Geschäftsausblick explizit auf die Erstauslieferungsmenge der Xbox 360 hingewiesen, die geringer als erwartet sei. Auch bei uns melden Händler mickrige Liefermengen, Amazon gibt an, dass Bestellungen, die nach dem 9.11. getätigt wurden, wohl erst 2006 geliefert würden. Ein deutscher Xbox-Mitarbeiter wies darauf hin, dass Microsoft keine Zahlen nennen würde, es am 2. Dezember aber "tatsächlich weniger Xbox 360 in deutschen Geschäften [gebe,] als PSP am ersten Tag". Und das waren 75.000...



Bioware verschmilzt mit Pandemic



BIOWARE CORP

Zwei erfolgreiche Entwicklerstudios gehen gemeinsame Wege: Die kanadische Bioware Corp. ("KOTOR", "Jade Empire") und die Pandemic Studios ("Full Spectrum Warrior", "Mercenaries") gehören in Zukunft zur Mutterfirma Bioware/Pandemic Studios. Diese wiederum wurde von der Risikokapital-Gesellschaft Elevation Partners gegründet, die 300 Millionen US-Dollar in die Mehrheitsanteile der beiden Firmen investiert hat. Chef des neuen Superstudios wird Elevation-Gründer und früherer EA-Präsident John Riccitiello, auch U2-Sänger Bono sitzt im Vorstand der Firma, die vornehmlich in die Medien- und Unterhaltungsbranche investiert. Vor einigen Monaten streckte Elevation schon einmal seine Finger nach einem Videospiel-Unternehmen aus, unterlag aber SCi beim Bieten um Eidos. Fans können übrigens aufatmen: Bioware und Pandemic werden unabhängig voneinander entwickeln.

Preis-Revolution

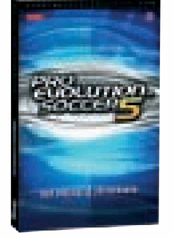
In einem Gespräch mit CNN Money hat US-Marketing-Vize Reggie Fils-Aime neue Einblicke in die Nintendo-Strategie der kommenden Monate gewährt. "Glaube ich, dass wir billiger sein werden als die Konkurrenz? Ja, das glaube ich", so Fils-Aime zum Revolution-Preis, der allerdings intern noch nicht exakt bestimmt wurde. Die Strategie ist nicht neu: Bereits in der aktuellen Generation bot Nintendo die kostengünstigste Heimkonsole. Wie beim Gamecube hat die Discount-Mentalität ihren Preis: Revolution wird zwar Film-DVDs abspielen können, dafür aber auf die Unterstützung von High Definition verzichten – laut Fils-Aime nicht zuletzt wegen langer Ladezeiten der Riesendateien, die eine Folge von hochauflösender Spielegrafik seien. "Was wir bei Spielablauf und Zugänglichkeit bieten, gleicht das Fehlen von HD mehr als aus."



US-Marketing-Vize Reggie Fils-Aime verkündete neue Details zur Revolution-Konsole.

Erhöhte Chancenauswertung

Von Piggyback kommt der offizielle Spielführer zum Fußball-Meisterwerk "Pro Evolution Soccer 5". 'Offiziell' bedeutet, dass die Redaktion von Shingo 'Seabass' Takatsuka und weiteren Konami-Mannen aktiv unterstützt und beraten wurde. Herausgekommen ist ein gehaltvolles 222-Seiten-Werk, das sich allerdings der Thematik entsprechend eher funktionell als in berauschender Ästhetik präsentiert. Neben allgemeinen Ausführungen zu Spielmodi, Team-Management und Meister-Liga bestechen vor allem das rund 50-seitige Trainer-Handbuch, in dem detailliert Spielsituationen und Aktionen analysiert werden, sowie die tabellenreiche Darstellung der verfügbaren Teams und Spieler mit ihrer Info-Fülle. Das äußerst brauchbare Handbuch für angehende Erstligisten gibt's für 14,99 Euro.





WENIGER IST NICHT MEHR



Als Microsoft die Starttermine für die Xbox 360 präsentierte, durften sich europäische Konsolenspieler nach Jahrzehnten der Vernachlässigung gebauchpinselt fühlen: Endlich wird ein Videospielgerät in den wichtigsten Märkten nahezu gleichzeitig veröffentlicht – innerhalb von zwei Wochen erscheint die Konsole in USA, Japan und Europa. Nur die PALis auf der anderen Seite der Erde müssen sich gedulden – Australien und Neuseeland kommen erst Anfang 2006 in den Genuss von 'High Definition Gaming'. Nur? Das ist die große Frage, auf die es erst im Dezember eine Antwort geben wird. Nach allem, was aus dem Handel zu hören ist, scheint ein Szenario am wahrscheinlichsten: Viele Spieler werden in diesem Jahr leer ausgehen, und das wohl nicht nur in Deutschland, sondern (abgesehen von Japan) weltweit. So ambitioniert die Microsoft-Strategie auch sein mag, die Kombination von kurzer Entwicklungs- bzw. Produktionsphase und globalem Start wirkt sich drastisch auf die Liefermenge aus, und das schadet wiederum der Konsole. Denn neben verpufften Marketing-Millionen wird vor allem die Enttäuschung bei Kunden und Handel der Xbox 360 einen verkorksten Frühstart in das schicksalhafte Next-Generation-Rennen bereiten.

Kill 'em all

Gewinnt acht "Resident Evil 4"–Pakete!

In Zusammenarbeit mit Capcom verlosen wir exklusive "Resident Evil 4"-Goodies. Jedes der acht Pakete enthält:

- 1x "Resident Evil 4" T-Shirt
- 1x "Resident Evil 4" Schlüsselanhänger
- 1x "Resident Evil 4" Armband in rot/schwarz
- 1x "Resident Evil 4" Poster
- 1x "Resident Evil 4" Tüte
- 1x "Resident Evil 4" Kalender 2006
- 1x Making of DVD (limitiert inkl. kleinem Artbook)
- 1x Steelbox "Resident Evil 4" für PS2 (hochwertige Ausführung mit Prägedruck, limitiert auf 50.000 Stück)

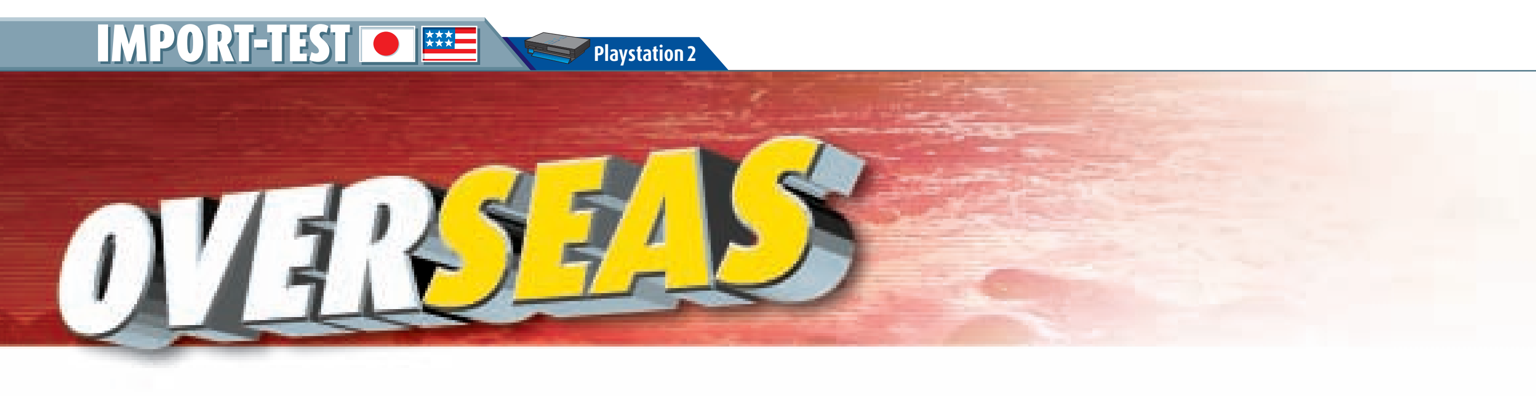
Um in den Lostopf zu wandern, müsst Ihr folgende Frage korrekt beantworten:

Wie heißt Leons Gegenspielerin, die in der PS2-Version mit fünf eigenen Missionen gewürdigt wird?

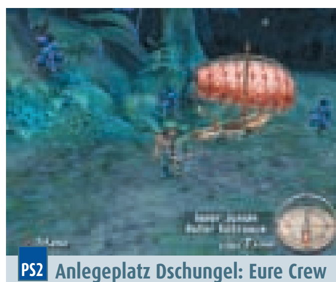
A: Claire Redfield
B: Jill Valentine
C: Ada Wong

Schreibt den Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:
Cybermedia Verlag GmbH • Stichwort: Resi 4
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 11. Januar 2006. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.



Romancing Saga



PS2 Anlegeplatz Dschungel: Eure Crew sucht nach einem Echsendorf.

Totgeglaubte leben länger: Nach diversen Serien-Spinoffs wie "Unlimited Saga" oder den "Saga Frontier"-Titeln kehrt Square-Enix zum Ursprung der Serie zurück und beschert dem SNES-Klassiker "Romancing Saga" eine dreidimensionale Neuauflage. Da das Original nie im Westen erschien also eine willkommene Bereicherung für jede gut sortierte Sammlung – vorausgesetzt, Ihr könnt Euch mit dem individuellen Stil und (nicht immer positiven) Eigenarten des neuen alten Spiels anfreunden.

The Bard's Tale

Immer wieder gern gesehener Gast bei Rollenspielen und Fantasy-Geschichten aller Art: der Barde. Auch die "Romancing Saga" wird von einem solch mittelalterlichen Spielmann vorgetragen, der Euch bereits im Intro mit viel Tralala und Klampfklampf aufs Kommende einstimmt. Im späteren Spielverlauf fungiert die schrille Figur als wandernde Music-Box, die auf Knopfdruck die Weisen von Komponist Kenji Ito (u.a. für den Soundtrack des Originals verantwortlich) zum Besten gibt oder auch mal als Reisegefährte ihre flinke Klinge in Eure Dienste stellt. Bei der Bestimmung des Leithammels steht Ihr übrigens vor der Qual der Wahl: Insgesamt acht Charaktere wollen Euch ihre ganz eigene Geschichte erzählen. Zwar bleiben Spielwelt und grundsätzliche Handlung dieselben – aber der Ausgangspunkt Eurer Entdeckungsfahrt sowie die Motivation der Figuren unterscheiden sich wesentlich. So dürft Ihr das Abenteuer z.B. als rauhbeiniger Piratenkapitän, als verwöhnter Sohn aus gutem Hause oder süße Nomaden-Prinzessin bestreiten. Aber auch eine breitschultrige Wallküren-Braut, eine zierliche Waldläuferin, ein heimtückischer Dieb und ein waghalsiger Abenteurer stehen zur Wahl. Und wer einen ausgeprägten Sinn für Ästhetik hat, der macht seine Widersacher in der samtweichen Haut einer verführerischen Tänzerin platt.

Die restliche Gruppe setzt sich aus allem zusammen, was Euch auf Euren Abenteuern so über den Weg spaziert und fit genug erscheint, sein Schwert mit viel Elan in den nächsten Monsterwanst zu rammen. Rekrutierungsstelle Nummer 1 ist wie gehabt die örtliche Spelunke: Hier hoffen namenlose Gesellen wie 'Warrior' oder 'Pirat' auf Anschluss zu einer erfolgreichen Heldentruppe. Und wer ganz viel Glück hat, der darf zeitweise sogar einen der anderen Hauptcharaktere in seine Gruppe aufnehmen – die acht Handlungsstränge verlaufen nämlich parallel. Auf diese Weise habt Ihr bald ein fünfköpfiges Team zusammen, das Glibber-Kreaturen, kreischend bunten Monstervögeln und gülden gerüsteten Dungeon-Jacks die digitalen Leviten liest.

PS2 Spielen sich unverschämt intuitiv: die Kämpfe. Wie in den guten...

PS2 Durchschuss folgt: Der Reptilienmann nimmt Euren Kapitän aufs Korn.

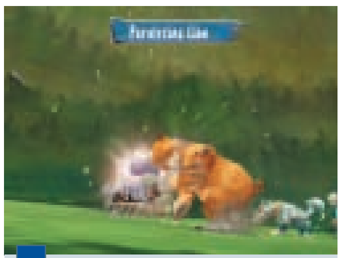
PS2 ...alten Zeiten gehen Euch die passenden Menüklicks nach wenigen Stunden in Fleisch und Blut über. Obendrein versüßen Euch tolle Effekte das Kämpferleben.

Dungeon Master

Mehr denn je gehen Squares Entwickler den Weg des Metzel-Rollenspiels: Verspricht der Titel doch einfühlsam und beschwingt erzählte Epen, verkommt der Handlungsstrang im



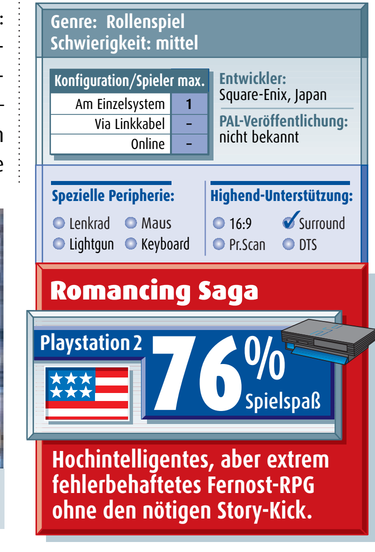
PS2 Alle halbwegs wichtigen Dialoge wurden vom amerikanischen Team gekonnt vertont: Hier verabschiedet sich Eure Heldin von ihrer Hexen-Mentorin.

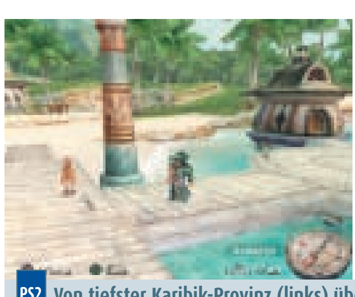


PS2 Tierisches Gebahren: Eure Waldläuferin hat ungewöhnliche Gefährten.

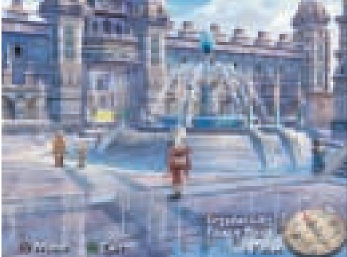
eigentlichen Abenteuer schnell zur Nebensache: Anstatt mehr über Eure Figuren zu erfahren, schwingt Ihr Schwert, Axt und Speer so häufig, dass man ihnen gleich Verschleißwerte zugedachte. Erfreulich zwar, dass Ihr Eure Opponenten bereits vor dem Gefecht durch Korridore, Wüsten und Wälder schleichen seht – aber haben Euch die Biester erst einmal gewittert, ist die Konfrontation fast unausweichlich. Dann wird wie gewohnt zum Kampfschirm umgeblendet, und Ihr zieht sämtliche Fertigkeits-, Waffen- bzw. Zauber-Register, um das aufdringliche Gesocks zu zerlegen. Die angenehm flott von der Hand gehenden Rundengefechte gleichen in Menüstruktur und Ablaufplan zwar den meisten anderen Genre-Vertretern – aber die Regelmechanismen dahinter sind ungewöhnlich. Nicht nur, dass man sich zugunsten eines flexibleren Systems (häufig eingesetzte Fähigkeiten steigen automatisch) von den altbekannten Erfahrungspunkten verabschiedet hat – nein, auch am guten alten Hitpoint-Konzept wurde kräftig gedreht. Das Ergebnis sind zwei individuelle Energiewerte, nämlich HP und LP: Kassiert Ihr einen Treffer, rasselt das HP-Konto wie gewohnt nach unten – allerdings wird es nach Ende des Gefechts ohne Euer Zutun wieder auf den Ausgangswert angehoben. Denn Verletzungen mit dauerhaften Auswirkungen fangen ab sofort die LP ab: Gehen Euch im Kampf trotz aller Bemühungen durch den heilkundigen Kollegen die HP aus, landet Euer Charakter handlungsunfähig auf der Matte. Aber damit ist er bis zur Wiederbelebung noch lange nicht aus dem Schneider: Muss der arme Kerl auch weiterhin Treffer einstecken, so werden die mit LP-Abzug geahndet – und Letztere läuten bei Nullstand das endgültige Ende der Heldenkarriere ein.

Überhaupt ist die Liste ungewöhnlicher Regelungen so lang, dass sie den Umfang dieses Artikels sprengt: Ob Fertigkeiten-System, Klassenwechsel (kauft Ihr hier mit erkämpften Juwelen) oder Magieregeln – "Romancing Saga" gibt sich rundum innovativ. Zusätzlich dürft Ihr einige wunderschöne Orte wie die kristallene Hauptstadt des Imperiums oder malerische Wüstendörfchen bewundern und Euch an den niedlichen Animationen Eurer superdeformierten Schwellkopf-Charaktere erfreuen. Warum's trotzdem nur für ein 'Gut' reicht? Weil Euch schlampige Pad-Abfragen auch beim zehnten Mal noch untätig vor Eurem potenziellen Ansprechpartner verharren lassen. Weil Euch unnachvollziehbare Kollisions-Abfragen vielerorts eine Passage gestatten, während sie Euch anderswo plötzlich den Durchgang verweigern. Weil die festgestellte Kamera schließlich die Orientierung regelmäßig zur Geduldsprobe macht und sich die eigentlich klangvollen Musik-Jingles nervtötend schnell wiederholen. - Hinzu kommt das fast gänzliche Ausbleiben einer interaktiven, fesselnden Geschichte. Bleibt also unter dem Strich eine systemische Skurrilität für metzelwütige Rundenliebhaber und 'Ich muss sie alle haben!'-Naturen. Die allerdings werden an dem intelligenten und nie um eine Neurung verlegenen Ausnahme-Spiel ihre helle Freude haben. *rb*





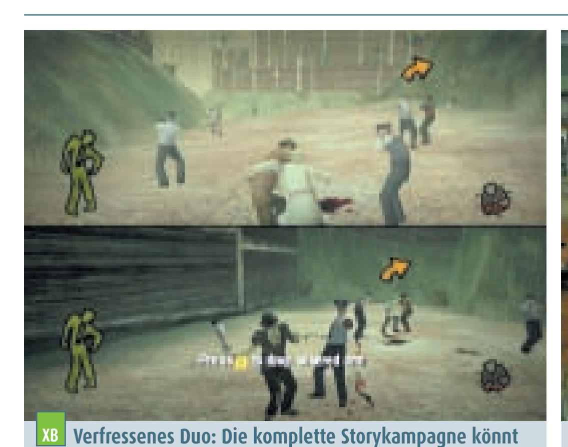




PS2 Von tiefster Karibik-Provinz (links) über verrußte Bergwerks-Siedlungen (Mitte) bis hin zu schillernden Metropolen: Bereist die Fantasy-Welt Mardias über ein kartographisches Menü und erfreut Euch an den kleinen, aber durchweg hübschen Städten.



Stubbs the Zombie



XB Verfressenes Duo: Die komplette Storykampagne könnt Ihr gemeinsam mit einem Kumpel durchspielen.

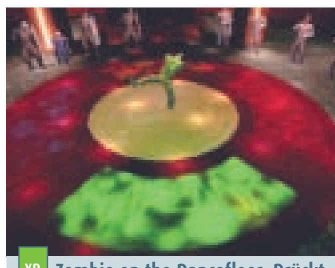


XB Geisterfahrer: Gelegentlich schnappt sich Stubbs Traktor, Jeep oder Panzer und überrollt seine Feinde.

Sie stinken, kennen kein Benehmen und neigen zu Kannibalismus – Zombies genießen keinen guten Ruf und enden in Spielen wie "Resident Evil", "House of the Dead" oder "Evil Dead" meist als willige Kugelfänger. Dabei sehnen sich die Untoten genau wie ihre lebenden Verwandten doch nur nach Liebe. Allerdings mit dem kleinen Unterschied, dass Zombies bei der Suche nach dem perfekten Partner wahrhaftig über Leichen gehen. So wie der Handlungsreisende Stubbs: Der hat sich nämlich unsterblich in die Werbe-Ikone Maggie Monday verknallt. Leider stehen zwischen ihm und seiner Angebeteten Polizei, Militär und die schießwütige Bauernfraktion der Digi-Metropole Punchbowl.

Das große Fressen

Aufhalten kann ihn das nicht. Wer sich Stubbs in den Weg stellt, endet über kurz oder lang ebenfalls als wandelnde Leiche. Eure Aufgabe besteht darin, möglichst viele Menschen auf Eure untote Seite zu bringen. Weil sich außer verängstigten Hausfrauen jedoch kaum ein Bewohner freiwillig das Gehirn anfressen lässt, greift Ihr zu drastischen Mitteln. Am harmlosesten nimmt sich noch die giftgrüne Wolke Faulgas heraus, mit der Stubbs wenig manierlich seine Gegner betäubt. Zwei Fliegen mit einer Klappe schlagt Ihr mit der Gedärmebombe: Die biologisch abbaubare Granate reißt einen ganzen Pulk an Feinden ins Verderben und führt die eben Erledigten Eurer wachsenden Zombie-Armee hinzu. Die frisch assimilierten Untoten gehen dann prompt zum Angriff auf ihre menschlichen Kollegen über. Nur gelegentlich braucht es einen schrillen Pfiff oder einen Schubser, um die Kannibalen auf Kurs zu halten. Findet Ihr Euch ohne untote Unterstützung – etwa zu Beginn eines Levels oder nach einer verlustreichen Schlacht mit der Polizei – wieder, könnt Ihr Menschen zur Mithilfe missbrauchen. Reißt Stubbs den Arm aus und steuert das Körperteil aus der Third-Person-Perspektive zum nächsten Opfer, welches sodann Eurer Kontrolle unterliegt. Sogar Stubbs' Kopf kann

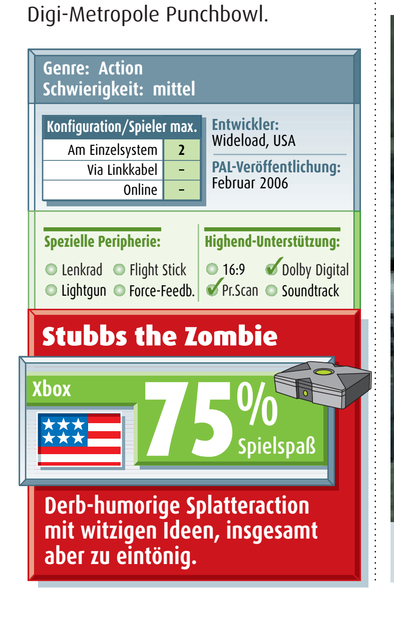


XB Zombie on the Dancefloor: Drückt im Rhythmus der Musik die Tasten.

abmontiert und als Bowlingkugel zweckentfremdet werden.

Spaß beiseite

Was sich hier so humorig präsentiert, spart nicht an plakativer Gewaltdarstellung: Gedärme fliegen durch die Luft, Körper werden verstümmelt und das Polygonblut fließt in Strömen. Vorhersehbar, dass die interaktive Schlachtplatte zur spielerisch eher seichten Angelegenheit verkommt. Zum Glück peppen pfiffige Spielelemente wie Tanzen oder Auto fahren den abwechslungsarmen Handlungsverlauf auf. Lob verdienen die Entwickler auch für das charmante 50er-Jahre-Ambiente inklusive neu eingespielter Musikklassiker wie "Lollipop" und "Mr. Sandman". "Stubbs the Zombie" basiert zwar auf den "Halo"-Programm-Routinen, an die grafische Opulenz des SciFi-Shooters reicht die Zombie-Hatz allerdings nicht heran. *jw*



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Wideload, USA
PAL-Veröffentlichung: Februar 2006

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Pr.Scan ○ Soundtrack

Stubbs the Zombie

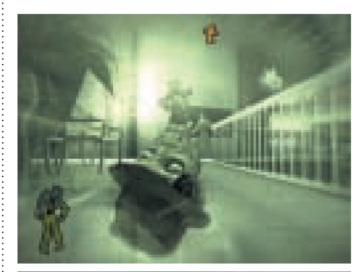
Xbox

75% Spielspaß

Derb-humorige Splatteraction mit witzigen Ideen, insgesamt aber zu eintönig.



XB Es ist angerichtet: Während Ihr die Schädelplatte eines unvorsichtigen Passanten knackt, fallen Eure hirnlosen Kollegen über die Polizeikräfte her.





XB Voller Körpereinsatz: Hand und Kopf können als Waffe eingesetzt werden.

COMING NOW...

in USA

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
America's Army: Rise of a Sold.	Ubisoft	Ego-Shooter	sicher
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action	sicher
King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Samurai Shodown 5	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Mega Man X Collection	Capcom	Action	unwahrscheinlich
Dead or Alive 4	Tecmo	Beat'em-Up	sicher

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
25 to Life	Eidos	Action	unwahrscheinlich
Drakengard 2	Square-Enix	Rollenspiel	realistisch
Wild Arms 4	Xseed Games	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Jaws Unleashed	Majesco	Action	sicher
Sandlot Basketball	Vivendi	Sportspiel	unwahrscheinlich

in JAPAN

DEZEMBER

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chaos Field New Order	Digital Gain	Shoot'em-Up	unwahrscheinlich
Homura	Taito	Shoot'em-Up	sicher
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	sicher
Psychic Force Complete	Taito	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Rogue Galaxy	Sony	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Tales of the Abyss	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich

JANUAR

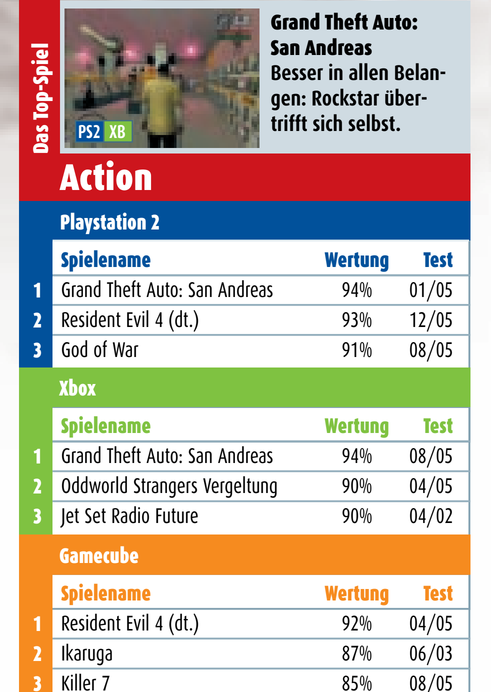
Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Blazing Souls	Idea Factory	Strategie	unwahrscheinlich
Dirge of Cerberus: Final Fant. 7	Square-Enix	Action	sicher
King of Fighters Orochi Col.	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Rule of Rose	Sony	Adventure	unwahrscheinlich
Sega Ages: Last Bronx	Sega	Beat'em-Up	unwahrscheinlich
Tourist Trophy	Sony	Rennspiel	sicher

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspieleserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.



Das Top-Spiel

PS2 XB

Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

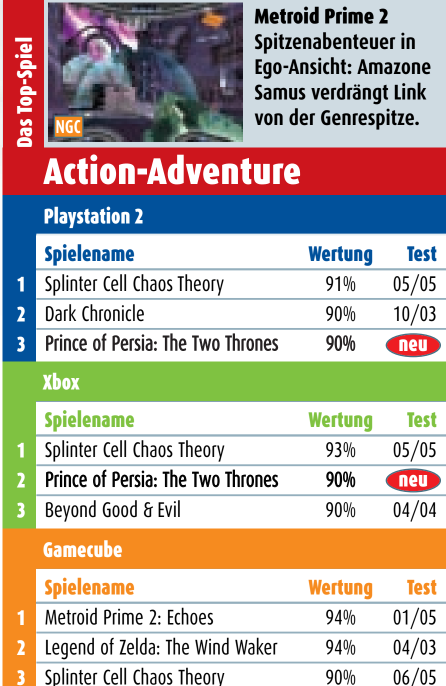
	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Resident Evil 4 (dt.)	93%	12/05
3	God of War	91%	08/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	08/05
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4 (dt.)	92%	04/05
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Killer 7	85%	08/05



Das Top-Spiel

NGC

Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	neu

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: The Two Thrones	90%	neu
3	Beyond Good & Evil	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	06/05

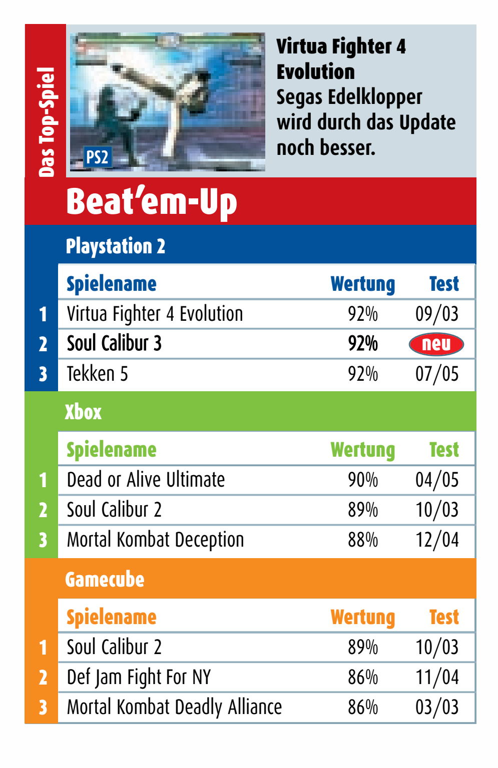
Das Top-Spiel



Project Gotham Racing 3
Schicke Optik, feine Spielmodi und Online – Rennspielspaß pur.

Xbox 360

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 3	92%	neu
2	Kameo: Elements of Power	91%	neu
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	neu
4	Amped 3	89%	neu
5	Ridge Racer 6	88%	neu
6	King Kong	86%	neu
7	Call of Duty 2	85%	neu
8	NBA Live 06	85%	neu
9	GUN	85%	neu
10	Need for Speed Most Wanted	84%	neu



Das Top-Spiel

PS2

Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 3	92%	neu
3	Tekken 5	92%	07/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

NGC

Donkey Kong Jungle Beat
Nintendos Affe lädt mit innovativer Steuerung zur Hüpferei.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	EyeToy: Play 3	84%	12/05
3	Dancing Stage Max	84%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball Deluxe	85%	11/05
2	Dancing Stage Unleashed 2	82%	06/05
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Donkey Konga 2	83%	07/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout Revenge
Hersteller: Electronic Arts

Die vierte Rennspiel-Granate von Criterion schafft es entgegen aller Erwartungen, noch mehr aus der Konsole heraus zu kitzeln.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft

Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

Resident Evil 4 (dt.)
Hersteller: Capcom

So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

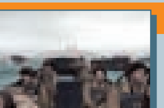
Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2
Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.



Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter

Das Top-Spiel (XB): **Halo 2** – Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Playstation 2

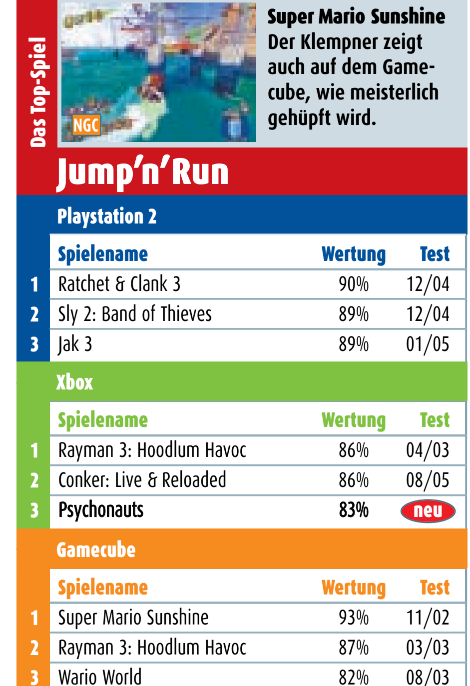
	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Battlefield 2: Modern Combat	88%	12/05
3	Killzone	88%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	**Half-Life 2**	**91%**	neu
3	Far Cry Instincts	90%	11/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05



Jump'n'Run

Das Top-Spiel (NGC): **Super Mario Sunshine** – Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Conker: Live & Reloaded	86%	08/05
3	**Psychonauts**	**83%**	neu

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel

Das Top-Spiel (PS2): **Gran Turismo 4** – Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout Revenge	90%	12/05
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout Revenge	90%	10/05
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03



Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel (NGC): **Paper Mario 2** – Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

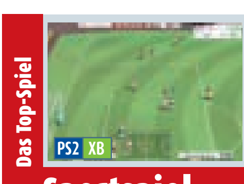
	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Jade Empire	92%	06/05
2	**Fable: The Lost Chapters**	**90%**	neu
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03



Sportspiel

Das Top-Spiel (PS2, XB): **Pro Evolution Soccer 5** – Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	**NHL 2K5**	**91%**	neu
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 5	93%	11/05
2	**NHL 2K6**	**91%**	neu
3	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's American Wasteland	91%	12/05
2	NHL 06	90%	11/05
3	SSX On Tour	87%	12/05

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel (NGC): **Pikmin 2** – Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	La Pucelle Tactics	86%	06/05
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Die Sims 2	86%	12/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Die Sims 2	86%	12/05
2	Fußball Manager 2005	86%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

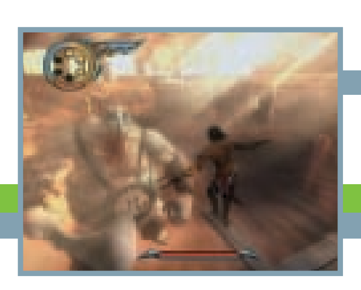
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims 2	86%	12/05



NEUERSCHEINUNGEN DEZEMBER

Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.

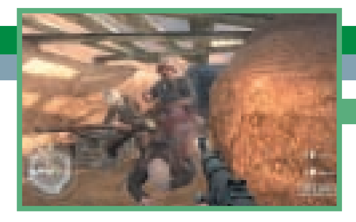


Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	Dezember
Flow: Urban Dance Uprising	Ubisoft	Tanzspiel	1. Dezember
Namco Museum Battle Collection	Namco	Spielesammlung	14. Dezember
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Action	8. Dezember
Ski Alpin 2006	RTL Enterprises	Sportspiel	1. Dezember

Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	Dezember
Gene Troopers	Atari	Ego-Shooter	1. Dezember
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Action	Dezember



Xbox 360

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Amped 3	Take 2	Sportspiel	2. Dezember
Call of Duty 2	Activision	Ego-Shooter	2. Dezember
Condemned: Criminal Origins (Veröffentlichung nicht in Deutschland)	Sega	Action	2. Dezember
Dead or Alive 4	Microsoft	Beat'em-Up	Dezember
Elders Scrolls: Oblivion	Take 2	Rollenspiel	Dezember
FIFA 06: Road to FIFA World Cup	Electronic Arts	Sportspiel	2. Dezember
Gun	Activision	Action-Adventure	2. Dezember
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	2. Dezember
King Kong	Ubisoft	Action	2. Dezember
Madden NFL 06	Electronic Arts	Sportspiel	2. Dezember
NBA 2K6	Take 2	Sportspiel	Dezember
NBA Live 06	Electronic Arts	Sportspiel	2. Dezember
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	2. Dezember
Perfect Dark Zero	Microsoft	Ego-Shooter	2. Dezember
Project Gotham Racing 3	Microsoft	Rennspiel	2. Dezember
Quake 4	Activision	Ego-Shooter	2. Dezember
Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts	Sportspiel	2. Dezember
Tony Hawks American Wasteland	Activision	Sportspiel	2. Dezember
Top Spin 2	Take 2	Sportspiel	Dezember





Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Batallion Wars	Nintendo	Stategie	9. Dezember
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	Action	8. Dezember

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
24: Das Spiel	Sony	Action-Adventure	1. Quartal
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2006
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	Februar
Battlestations: Midway	SCi	Strategie	1. Quartal
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Interactive	Action-Adventure	2006
Castlevania: Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	Februar
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	1. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Dance Factory	Codemasters	Tanzspiel	1. Quartal
Devil Kings	Capcom	Action	Februar
Dragon Quest 8	Square-Enix	Rollenspiel	4. Quartal
DT Racer	East Ent. Media	Rennspiel	Januar
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	Februar
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Final Fantasy 7: Dirge of Cerberus	Square-Enix	Action	2006
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	3. März
Final Fight: Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	1. Quartal
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	2006
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Strategie	März
Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Gene Troopers	Atari	Ego-Shooter	19. Januar
Getting Up: Contents under Pressure	Atari	Action	9. Februar
Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Februar
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	16. Januar
Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Action-Adventure	2006
Okami	Capcom	Action-Adventure	2. Quartal
Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Action	1. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Phantasy Star Universe	Sega	Rollenspiel	2006
Pro Evolution Soccer Management	Konami	Simulation	Februar
Rampage Total Destruction	Midway	Action	1. Quartal
Regiment, The	Konami	Action	Februar
Rogue Trooper	SCi	Action	1. Quartal
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	13. Februar
Scarface	Vivendi	Action	2006
Sega Classics Collection	Sega	Spielesammlung	6. Januar
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	1. Quartal
Socom 3: U.S. Navy Seals	Sony	Action	1. Quartal

Sonic Riders	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Suikoden Tactics	Konami	Strategie	Februar
Sword of Etheria, The	Konami	Action	Februar
Tak:			
Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2006
World Racing 2	Atari	Rennspiel	19. Januar
WWII:			
Battle over Europe	Midas	Action	Januar
WWII: Tank Battles	Midas	Action	Januar
Zathura	Take 2	Action-Adventure	Januar

Xbox	Hersteller	Genre	Release
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	2006
Advent Rising	Majesco	Action-Asventure	Februar
America's Army:			
Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	Dezember
And 1 Streetball	Ubisoft	Sportspiel	Februar
Battlestations:			
Midway	SCi	Strategie	1. Quartal
Black	Electronic Arts	Ego-Shooter	2006
Bully	Take 2	Action	2006
Castlevania:			
Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	Februar
City of the Dead	Hip Interactive	Ego-Shooter	1. Quartal
Commandos			
Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2006
Dancing Stage			
Unleashed 3	Konami	Tanzspiel	Februar
DTM Race Driver 3	Codemasters	Rennspiel	Februar
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	3. März
Final Fight:			
Streetwise	Capcom	Beat'em-Up	1. Quartal
Full Spectrum Warrior:			
Ten Hammers	THQ	Strategie	März
Gauntlet:			
Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Getting Up: Contents			
under Pressure	Atari	Action	9. Februar
Ghost Recon			
Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Februar
Hitman:			
Blood Money	Eidos	Action	2006
King of Fighters 2003	SNK	Beat'em-Up	16. Januar
Michael Schumacher			
Worldtour Kart	Atari	Rennspiel	Februar
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Rogue Trooper	SCi	Action	1. Quartal
Roll Call	SCi	Ego-Shooter	2. Quartal
Samurai Shodown 5	SNK	Beat'em-Up	13. Februar
Scarface	Vivendi	Action	2006
Snow	Take 2	Aufbausimulation	2006
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2006
Tak:			
Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar

Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	2006
Xyanide	Playlogic	Shoot'em-Up	2006
Zathura	Take 2	Action-Adventure	Januar

Xbox 360	Hersteller	Genre	Release
Alone in the Dark	Atari	Action-Adventure	2006
BDFL Manager 2006	Codemasters	Managersimulation	1. Quartal
Castle Wolfenstein	id Software	Ego-Shooter	2006
Chrome Hounds	Sega	Action	1. Quartal
Crackdown	Real Time Worlds	Action	2006
Darkness, The	Majesco	Action-Adventure	2006
Dead Rising	Capcom	Action	2006
Final Fantasy 11	Square-Enix	Rollenspiel	2006
Frame City Killer	Namco	Action	2006
Full Auto	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Gears of War	Microsoft	Action	2006
Ghost Recon			
Advanced Warfighter	Ubisoft	Action	Februar
Mass Effect	Bioware	Rollenspiel	2006
MotoGP 06	THQ	Sportspiel	März
NHL 2K6	Take 2	Sportspiel	Januar
Nninety-Nine Nights	Microsoft	Action	2006
Outfit, The	THQ	Action	1. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Prey	Take 2	Ego-Shooter	2006
Resident Evil 5	Capcom	Action	2006
Ridge Racer 6	Namco	Rennspiel	Januar
Rumble Roses XX	Konami	Beat'em-Up	2006
Saint's Row	THQ	Action	1. Quartal
Sonic Riders	Sega	Rennspiel	1. Quartal
Sonic the Hedgehog	Sega	Jump'n'Run	2006
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Stranglehold	Midway	Action-Adventure	2006
Superman Returns	Electronic Arts	Action	2006
Test Drive Unlimited	Atari	Rennspiel	2006
Timeshift	Atari	Ego-Shooter	2006
Too Human	Silicon Knights	Action	2006

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	3. März
Harvest Moon			
Magical Melody	Rising Star Games		März
Legend of Zelda, The:			
Twilight Princess	Nintendo	Action-Adventure	2006
Mario Party 7	Nintendo		27. Januar
Namco Museum 50th			
Aniversary Collection	Namco	Spielesammlung	Februar
Odama	Nintendo	Action	31. März
Pac-Man World 3	Namco	Geschicklichkeit	Februar
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	2006
Splinter Cell 4	Ubisoft	Action-Adventure	März
Spongebob Schwammkopf			
and Friends: Unite	THQ	Jump'n'Run	17. Februar
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2006
Tak:			
Die große Juju-Jagd	THQ	Jump'n'Run	Februar
Viewtiful Joe			
Red Hot Rumble	Capcom	Action	Februar

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA 06	Electronic Arts
2.	Pro Evolution Soccer 5	Konami
3.	EyeToy: Kinetic	Sony
4.	Burnout Revenge	Electronic Arts
5.	Tekken 5	Namco

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA 06	Electronic Arts
2.	Pro Evolution Soccer 5	Konami
3.	Far Cry Instincts	Ubisoft
4.	Burnout Revenge	Electronic Arts
5.	Brothers in Arms: Earned in Bl.	Ubisoft

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA 06	Electronic Arts
2.	WWE Day of Reckoning 2	THQ
3.	Mario Party 6	Nintendo
4.	Ultimate Spider-Man	Activision
5.	Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Smaragd	Nintendo
2.	FIFA 06	Electronic Arts
3.	Madagascar	Activision
4.	Pokémon Blattgrün & Feuerrot	Nintendo
5.	Lego Star Wars	Eidos

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Daito Giken Pachislot Sim.	Daito Giken	PS2
2.	Daredemo Asobi Taizen	Nintendo	NDS
3.	Beat Down: Fists of Veng.	Capcom	PS2
4.	Shadow of the Colossus	Sony	PS2
5.	Kahashima Ryuuta Kyouju	Nintendo	NDS
6.	Tamagotchi no Puchi..	Bandai	NDS
7.	Yawakara Atamajuku	Nintendo	NDS
8.	Nouryoku Trainer Portable	Sega	PSP
9.	Pokémon Torouze	Nintendo	NDS
10.	Dragon Ball Z Sparkling	Bandai	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	SOCOM 3: US Navy Seals	Sony	PS2
2.	NBA Live 06	Electronic Arts	PS2
3.	GTA: Liberty City Stories	Take 2	PSP
4.	Madden NFL 06	Electronic Arts	PS2
5.	Dragon Ball Z: Budok. T.	Atari	PS2
6.	Pokémon XD: Der dunkl..	Nintendo	NGC
7.	FIFA 06	Electronic Arts	PS2
8.	The Warriors	Take 2	PS2
9.	Soul Calibur 3	Namco	PS2
10.	Tony Hawk's Am. Wastel.	Activision	PS2



SO WERTEN DIE EXPERTEN



Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Geometry Wars: Retro Evolved	Xbox 360
King Kong	Xbox
Soul Calibur 3	Playstation 2

sieht zurzeit: Vier Brüder, The Descent (Kino)

hört zurzeit: The Audition – Controversy Loves Company

Raphael Fiore

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Amped 3	Xbox 360
Kameo: Elements of Power	Xbox 360
Soul Calibur 3	Playstation 2

sieht zurzeit: In China essen sie Hunde 1 und 2 (DVD)

hört zurzeit: Prinz Porno – Zeit ist Geld

Ulrich Steppberger

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

GTA: Liberty City Stories	Sony PSP
GUN	Xbox
Phoenix Wright: Ace Attorney	Nintendo DS

sieht zurzeit: Tripping the Rift – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: Visa Röster – READY. Vocally too

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Civilization 4	PC
Gran Turismo 4	Playstation 2
Metal Gear Solid 3	Playstation 2

sieht zurzeit: Jisatsu Saakuru (Suicide Circle) (DVD)

hört zurzeit: Rammstein – Rosenrot

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Call of Duty 2	Xbox 360
GUN	Playstation 2
Project Gotham Racing 3	Xbox 360

sieht zurzeit:
Serenity (Kino)

hört zurzeit:
Theory of a Deadman – Gasoline

Matthias Schmid

SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Half-Life 2	Xbox
Project Gotham Racing 3	Xbox 360
Soul Calibur 3	Playstation 2

hört zurzeit:
40 Below Summer (R.I.P.), Shift inc., Diva Destruction, Across The Border, Heaven Shall Burn, System Of A Down

Oliver Ehrle



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

GTA Liberty City Stories	Sony PSP
Soul Calibur 3	Playstation 2
Tales of Eternia	Sony PSP

sieht zurzeit:
Hellboy (DVD)

hört zurzeit:
Motörhead – Live in Düsseldorf 2004

Gastredakteur



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.

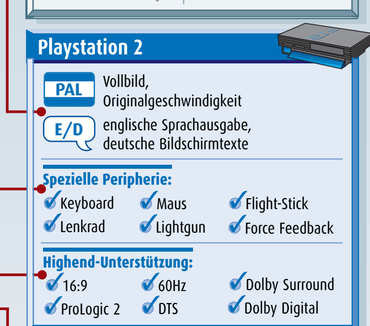


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

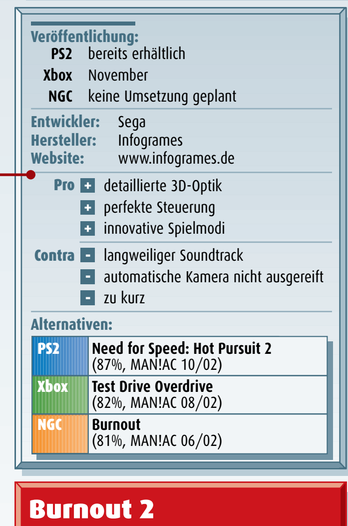


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Keyboard, Maus, Flight-Stick, Lenkrad, Lightgun, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, 60Hz, Dolby Surround, ProLogic 2, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	November
NGC	keine Umsetzung geplant

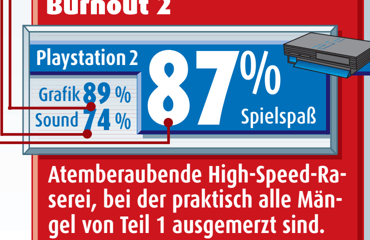
Entwickler: Sega
Hersteller: Infogrames
Website: www.infogrames.de

Pro
+ detaillierte 3D-Optik
+ perfekte Steuerung
+ innovative Spielmodi

Contra
– langweiliger Soundtrack
– automatische Kamera nicht ausgereift
– zu kurz

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)



Burnout 2

Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.





Trotz, oder gerade wegen der unpassenden Kleidung der Hingucker im Living XXL: Raphael, Matthias und Olli (von links).

Ihr kommt hier net rein!" Diesen Spruch sind vielleicht B- und C-Promis gewohnt, zu den MAN!ACs war noch kein Türsteher so frech. Doch es gibt immer ein erstes Mal, das mussten auch die Olymptronica-Teilnehmer Olli, Raphael und Matthias erfahren. "Ich hab' Euch im Living XXL auf die Gästeliste setzen lassen. Da ist ein Model-Casting, das wird Euch sicher gefallen", so der Veranstalter des E-Sports-Events in Frankfurt. Eine hippe Location in Mainhattan und viele hübsche Mädels – nix wie hin! Bei der Ankunft die Ernüchterung: "Sorry, Ihr seid nicht auf der Liste!" Nach einem halbstündigen Hin und Her ging's dann doch: Was ein paar nette Worte mit dem Geschäftsführer so alles bewirken können...



True Crime New York City



XB Weg da, jetzt komme ich: Marcus beschafft Arbeitsplätze, indem er die Gehwege zerstört. Das Schadensmodell Eures Wagens wirkt sich zudem auf das Fahrverhalten aus.



XB Ausquetschen: Zur Informationsbeschaffung foltert Ihr den schmierigen Anzugträger-Mafioso. Seid jedoch weder zu derbe noch zu gnädig, sonst erfahrt Ihr nichts.

Euer Protagonist Marcus Reed kommt direkt aus dem Ghetto: Er vertickte Drogen, handelte mit Waffen und kam häufig mit dem Gesetz in Konflikt. Aber die Jugendsünden gehören der Vergangenheit an: Heute bekämpft der knallharte Cop dreckiges Gesindel. Doch sein zweifelhaftes Vorleben kann Marcus nicht verleugnen und so erlebt Ihr ein Wechselspiel vom bösen zum guten Cop.

Gut und Böse vereint

Ihr bestimmt, wie sich Euer Superbulle verhalten soll: Macht Ihr alles brav nach Vorschrift, erntet Ihr Lob im Polizeipräsidium. Doch ein Cop lebt nicht nur vom Lob allein und auch Euer mickriger Sold trägt nicht zu einem angenehmen Lebensstandard bei. Deshalb verdient sich Marucs eine goldene Nase mit illegalen Aktivitäten: Durchsucht Zivilisten am hellichten Tag, jubelt ihnen Drogen unter und verhaftet die vermeintlichen Verbrecher an Ort und Stelle. Die richtig fetten Scheine verdient Ihr bei ordnungswidrigen Informanten: Bringt etwa neun Mädels des schmuddeligen Taxifahrers ins nächste Krankenhaus zur Diarrhöe-Bekämpfung. Auch die örtliche Puffmutter braucht Eure Hilfe: Eine Kundin steht auf Rollenspiele. Schnappt Euch also einen Polizeistreifenwagen und hetzt mit Eurer vorübergehend verhafteten Begleiterin durch Manhattan. Findet ihren G-Punkt, indem Ihr möglichst wild durch die Straßen jagt – eine Anzeige hilft Euch, die frivole Dame zu beglücken. Euer Daddy lässt es sich hingegen im Gefängnis gut gehen: Doch draußen wollen dem King viele lausige Banditen den Ruf streitig machen. Deshalb bittet Euch Euer Vater um Hilfe: Klaut einem Zuhälter die Luxuskarosse und verprügelt den Möchtegern-Pimp vor seinen Mädels – was man nicht alles für die Familie, respektive für Geld tut.

Wichtige Fälle

Doch nicht alles dreht sich ums liebe Geld: Im Verlauf Eures Abenteuers erhaltet Ihr vier große Aufträge: Zu Beginn des Spiels müsst Ihr das



XB Bei den großen Fällen wartet am Ende ein mächtiger Boss: Strengt Euch an, ansonsten müsst Ihr Euch nochmals durch den letzten Teil der Mission kämpfen.



XB Dank vielseitiger Kampftechniken bereiten Euch diese untrainierten Schläger keine Kopfschmerzen.





XB Zahlreiche Hollywood-Stars leihen den Spielfiguren ihre Stimmen: Laurence Fishburne spricht Drogenkönig Isaiah Reed und Traci Lords verkörpert die Puffmutter.



XB Explosive Attacke: Dank der automatischen Zielerfassung und dem verlangsamten, erweiterbaren Präzisions-Schuss trefft Ihr auch weit entfernte Feinde problemlos.

Magdalena-Kartell zerschlagen: Mit Eurem Ziehvater Terry sammelt Ihr Informationen, landet kurzzeitig in der Nervenklinik und zum großen Finale liefert sich Marcus ein wildes Schußgefecht in der Oper. Zudem wartet am Ende einer Monstermission der fiese Boss: Jagt ein Drachenboot in die Luft oder duckt Euch vor tückischen Angriffen eines Lastenträgers in luftiger Höhe. Nach erfolgreichem Abschluss des ersten Auftrags stehen Euch drei weitere Fälle offen. Die Reihenfolge bleibt Euch überlassen - vielleicht wartet am Ende sogar noch eine Extramission? Doch das nonlineare "True Crime: New York City" bietet noch viel mehr: In illegalen Straßenrennen brettert Ihr gegen gnadenlose Konkurrenten durch die Nacht. Das Beste: Wenn Ihr am Ende die Rennveranstalterin stellt, könnt Ihr sie festnehmen. Außerdem schaltet Euer Draufgänger unrechtmäßige Kampfarenen frei, indem er sich in schäbigen Bars prügelt. Über Polizeifunk erhaltet Ihr zudem zusätzliche, kleine Aufträge: Nehmt einen durchgeknallten Büro-Angestellten fest, stellt einen Straßenrowdy oder beschützt den miserablen DJ vor aufgebrachten Gästen. Im Verlauf der Geschichte eignet Ihr Euch fünf verschiedene Kampfstile an: Diese reichen vom Straßenkampf bis hin zum Thai-Boxen. Auch das große Waffensortiment von der kleinen Pistole bis zur durchschlagskräftigen Schrotflinte kann sich sehen lassen: Dank automatischer Zielerfassung und dem Präzisionszielen trefft Ihr auch mit dem Maschinengewehr ins Schwarze.

Raphael Fiore

Einsteigerfreundliche "GTA"-Variante: "True Crime: New York City" macht vieles besser als sein Vorgänger. Es gibt zwar einen Hauptmissionsstrang, doch daneben könnt Ihr Euch in fünf non-linearen Nebenaufträgen mit etlichen Mini-Aufgaben austoben. Zudem verbesserten die Entwickler die bereits ausgezeichnete Steuerung. Besonders bei hektischen Schießereien und deftigen Prügeleien verliert Ihr im Gegensatz zu "GTA" nie die Übersicht. Auch vor nervigen Bullen oder FBI-Agenten müsst Ihr nicht flüchten: Denn als Cop dürft Ihr Euch alles erlauben - das freut besonders Anfänger. Zudem hatten die Missions-Designer sichtlich Spaß: Kurzfristige Nervenanstalt-Visiten, die Suche nach dem G-Punkt im Polizeiauto oder die Hürdenlauf-Jagd in der Muckibude strotzen vor Abwechslung. Auch das 'Guter Cop - Böser Cop'-System bietet viele spielerische Freiheiten. Schließlich begeistert, trotz häufiger Ruckler, die mit verschwenderisch vielen Details gespickte Optik, der vielfältige Soundtrack und die Hollywood-reife Synchronisation. Die spielerische Tiefe und einmalige Vielseitigkeit des direkten Konkurrenten erreicht "True Crime: New York City" aber nicht.

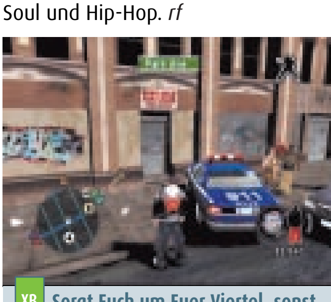


XB Nehmt an illegalen Straßenrennen teil, verdient Euch Extrakohle und verhaftet danach den Veranstalter.

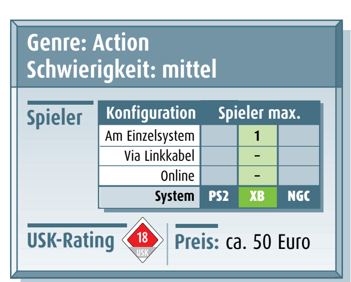


XB Keine Bullensterne: Selbst Cops geben Euch ihre Dienstwagen.

Schließlich reißt Ihr Euch in "GTA"-Manier jeden erdenklichen fahrbaren Untersatz unter den Nagel. Zeigt dazu einfach Eure Polizeimarke, gebt einen Warnschuss ab oder klaut ein unbewachtes Gefährt. Ihr könnt alle Fertigkeiten verbessern. Dann startet Euer Vehikel etwa mit einem Kickstart, Ihr hechtet in einer Schießerei mit einem Zeitlupenhecht todesmutig dem fiesen Gangster entgegen oder haut besonders kräftige Prügler mit derben Spezialangriffen ins Koma. Energie tankt Ihr mit nahrhaften Hot-Dogs vom Straßenimbiss, um schnell von Punkt A zu Punkt B zu gelangen steigt Marcus in ein Taxi ein oder nutzt das ausgedehnte U-Bahn-Netz. Musikalisch gönnt sich Euer Held eine breite Palette von Rock, Soul und Hip-Hop. *rf*



XB Sorgt Euch um Euer Viertel, sonst gehen die Geschäfte zu Grunde.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration		Spieler max.	
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		-	
Online		-	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 50 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2 bereits erhältlich
- Xbox bereits erhältlich
- NGC bereits erhältlich

Entwickler: Luxoflux, USA
Hersteller: Activision
Website: www.truecrime.com

Pro
- + bombastische Inszenierung
- + mustergültige Steuerung
- + mannigfaltige, abgefahrene Missionen
- + hervorragende grafische Umsetzung,...

Contra
- - ...welche die Xbox oft in die Knie zwingt
- - deutlich kürzer als "GTA: San Andreas"

Alternativen:
- PS2: Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 01/05)
- Xbox: Grand Theft Auto: San Andreas (94%, MAN!AC 08/05)
- NGC: True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)

True Crime: New York City



Xbox
Grafik 86 %
Sound 88 %
85 % Spielspaß

Pompöses Action-Drama mit coolem 'Guter Cop - Böser-Cop'-System und vielseitigen Aufgaben.



Half-Life 2



XB Schmeißt Ihr mit Granaten und Benzinfässern um Euch, zittert nicht nur der Gegner: Die Druckwelle hinterlässt Spuren bei Gasmaskenträgern wie Mobiliar.



XB Blanker 'ab 18'-Horror: Auf dem Friedhof von Raven Holm werden selbst "Resident Evil"-Jünger blass. Im Mündungsfeuer erkennt Ihr Eure schlimmsten Albträume wieder.

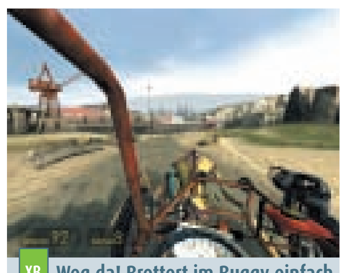
Wer anno 1998 durch Gordon Freemans Augen in den Black-Mesa-Forschungslabors ins Antlitz der Hölle geblickt hat, kann dessen mulmiges Gefühl in der Magengegend nachvollziehen. Der Physiker – und Weltenretter wider Willen – findet die Bewohner der City 17 in der eisigen Umklammerung der 'Combine'-Milizen: Uniformierte patrouillieren in den trostlosen Straßenzügen, Menschen wandeln apathisch durch gespenstische Innenhöfe, ein verrosteter Kinderspielplatz wartet vergeblich auf Besucher. Bald jedoch stößt der schweigsame Antiheld auf zart aufkeimenden Widerstand. Verfolgt von der Staatsgewalt, findet er in alten Bekannten und neuen Freunden wichtige Unterstützung im Freiheitskampf. Doch der Feind schläft ebenfalls nicht: Ein Gerücht – "Gordon ist wieder da" – spricht sich herum; vielleicht eine undichte Stelle im Netz der Verschwörer? Allein der Name 'Freeman' sorgt für sichtliches Unbehagen, bewaffnete Häscher rücken aus: Ihr müsst fliehen!

Nur spärlich bewaffnet mit Brecheisen und Pistole hetzt Ihr übers Schienenlabyrinth eines aufgegebenen Güterbahnhofs – fliegende Drohnen im Nacken, den aggressiven Polizeiapparat vor der Flinte. Wer jetzt noch denkt, "Half-Life 2" punktet lediglich mit Atmosphäre, ist bereits tot! Schnell habt Ihr die eingängigen Kontrollen verinnerlicht: Gelatscht und geschaut wird genretypisch via Analogknüppel, auf den Buttons finden sich Sprung, Renn-Modus, Nachladen und Taschenlampe. Nach den ersten bleihaltigen Auseinandersetzungen stolpert Ihr im wahrsten Sinne des Wortes über die ausgefeilte Physik-Engine des Titels: Ein zu hoher Mauervorsprung verhindert das Weiterkommen – kein versteckter Lüftungsschacht oder Schalter weit und breit. Also die grauen Zellen bemüht und ein bisschen herumexperimentiert: Via Y-Knopf hebt Ihr Kisten oder Fässer an – damit ließe sich doch eine Art Brücke bauen. Wenig später begutachtet Ihr stolz Euer Bauwerk: Ein über Pflastersteine, Holzkisten und Gasflaschen gelegtes Brett fungiert als provisorische Treppe – weiter geht's! Ein versprengter Rebellenposten hilft Euch freundlicherweise mit einem notdürftig zusammengeflickten Land-Wasser-Scooter aus. Über kontaminierte Abwasserkanäle hinweg, vorbei an Schiffswracks, schnürt Euch die beängstigende Leere die Kehle zu. Keine Menschenseele weit und breit, verseuchte Natur, wohin das Auge blickt – was zum Teufel ist hier passiert? Während Ihr ein leer stehendes Lagerhaus inspiziert, der Schock: Grässlich verunstaltete Mensch-Mutanten wanken auf Euch zu; als Ihr Euer Magazin in die zuckende Brut entladet, löst sich der extraterrestrische Parasit vom entstellten Opfer, attackiert Euch mit offenem Maul. Spätestens jetzt ist klar: Etwas hat Black Mesa überlebt!

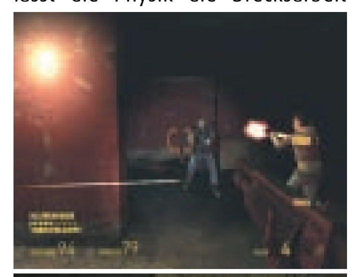
Vielfältige Unterstützung

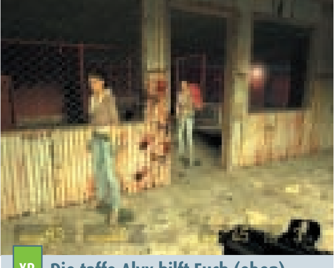
Nun gilt es, diese Bedrohung ein für allemal zu beseitigen: Zu MG, Granaten oder Magnum gesellen sich willkommene Mitstreiter: Nehmt Soldaten ins Visier Eurer Armbrust, pumpt die Käferbrut mit Schrot voll oder lasst die Physik die Drecksarbeit

XB Und wieder ein paar Schuss eingespart: Schaltet den scharfkantigen 'Ventilator' ein, um das Mutantenvolk nach typischer Metzgerart zu zerlegen.



XB Weg da! Brettert im Buggy einfach über Hindernisse und Feinde hinweg.





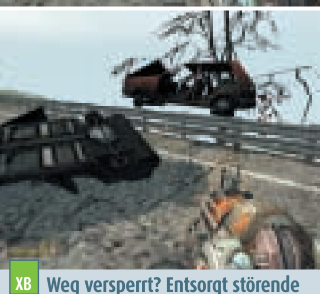
XB Die taffe Alyx hilft Euch (oben) – dank Bug sogar teilweise im Doppelpack.



XB Gegen den Kampfheli ist selbst das Bord-MG Eures Amphibiengefährts (fast) chancenlos – steigt aus und brennt der fliegenden Metallschleuder eine Rakete drauf.

erledigen: Mittels 'Gravitron'-Knarre schleudert Ihr dem Feindvolk Benzinfässer oder Sägeblätter entgegen – so spart Ihr wertvolle Munition und ergötzt Euch an der beeindruckend korrekten Physik-Simulation.
Hilfe erfährt Gordon auch von menschlicher Seite: In den blutbesudelten Gemäuern von Raven Holm steht Euch der Dorfpfarrer mit Gebeten und Schrot zur Seite, auf der Küstenstraße zum Hochsicherheitsgefängnis Nova Prospekt zieht Ihr Seite an Seite mit anderen Aufständischen in die Schlacht. Dort angekommen, heißt es umdenken: Dem gut ausgerüsteten Personal kommt Ihr nur mit tierischer Hilfe bei: Nach einem Crash-Kurs über Pheromone lasst Ihr die wendigen Krabbler nach Eurer Pfeife tanzen: "Reißt die Wachposten in Stücke, meine Sandlöwen!"

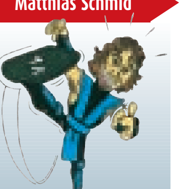




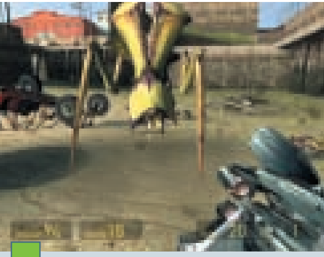
XB Weg versperrt? Entsorgt störende Objekte mit der 'Gravitron'-Waffe.

So verschwenderisch "Half-Life 2" mit pittoresker Gegnerschar und Szenarien im Solo-Abenteuer umgeht, so sparsam zeigt sich Valve in puncto Modi-Vielfalt: Kein Coop-Part, keine Mehrspieler-Varianten, keine Online-Matches – die bittere Wahrheit für alle Multiplayer-Freunde. Immerhin schafften es die (erheblich gelungeneren) englischen Stimmen sowie Untertitel für Hörgeschädigte auf die DVD – vorbildlich. *ms*

Matthias Schmid



Wenn Ihr nur einen Ego-Shooter zockt, muss es "Half-Life 2" sein!
Selten zuvor zog mich ein Spiel derart in den Bann, wie es der Shooter-Offenbarung aus dem Hause Valve gelang. Menschenleere Straßenzüge, verwaiste Schiffsfriedhöfe und klaustrophobische Innenareale erzeugen eine einzigartige Atmosphäre. Gespickt mit einigen geschickt platzierten Schockmomenten, bizarren Gegnerhorden und der genialen Musikuntermalung taucht Ihr in eine beispiellos tiefe Spielerfahrung ein. Da mögen andere Shooter ruhig schickere Texturen, einen Online-Modus und andere Gimmicks bieten – "Half-Life 2" beschränkt sich auf das Wesentliche und fährt damit verdammt gut. Nörgler bemängeln die immer wieder auftauchenden Ruckler und die Tatsache, dass sich der Bungie-Streber "Halo 2" flüssiger steuert – den fairen Spielablauf stört dies jedoch keineswegs. Lediglich die häufigen (kurzen) Ladezeiten missfallen dem ungeduldigen Zocker in mir – jedoch nur, weil ich von ständig wechselnden Szenarien, den mannigfaltigen Aufgaben, den ausgefeilten Schießprügeln und dem bemerkenswerten Einfallsreichtum der Entwickler nicht genug bekommen kann.



XB Erst Feind, dann Freund: Die aggressiven Sandlöwen sind Teamplayer.

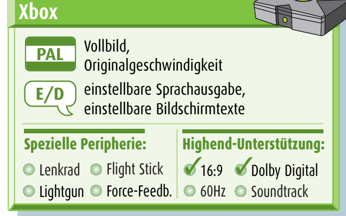


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

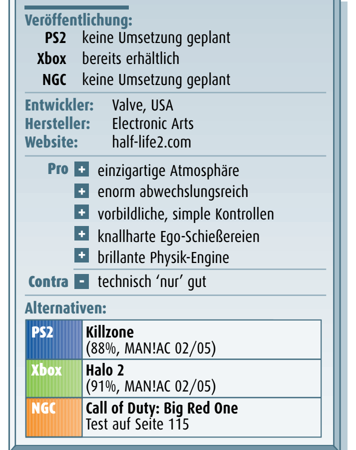
Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	PS2 XB NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Valve, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: half-life2.com

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ enorm abwechslungsreich
+ vorbildliche, simple Kontrollen
+ knallharte Ego-Schießereien
+ brillante Physik-Engine

Contra
– technisch 'nur' gut

Alternativen:
PS2: Killzone (88%, MAN!AC 02/05)
Xbox: Halo 2 (91%, MAN!AC 02/05)
NGC: Call of Duty: Big Red One – Test auf Seite 115

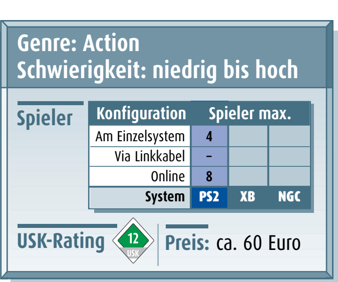


Half-Life 2
Xbox
Grafik 81 %
Sound 86 %
91 % Spielspaß

Einzigartiges Shooter-Erlebnis mit dichter Atmosphäre, viel Abwechslung und klasse Physik-Engine.

Ratchet: Gladiator


PS2 Feine Sache: Spielt das Abenteuer kooperativ im Splitscreen durch.


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4		
Via Linkkabel	–		
Online	8		
System	PS2	XB	NGC

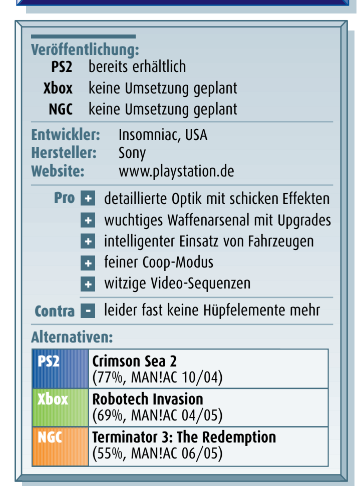
USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Insomniac, USA
Hersteller: Sony
Website: www.playstation.de

Pro
+ detaillierte Optik mit schicken Effekten
+ wuchtiges Waffenarsenal mit Upgrades
+ intelligenter Einsatz von Fahrzeugen
+ feiner Coop-Modus
+ witzige Video-Sequenzen

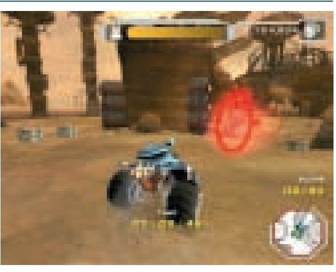
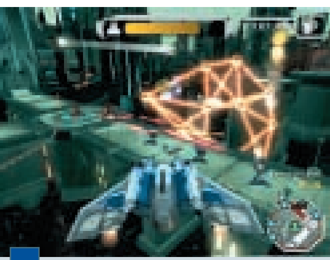
Contra
- leider fast keine Hüpfelemente mehr

Alternativen:
PS2 Crimson Sea 2 (77%, MAN!AC 10/04)
Xbox Robotech Invasion (69%, MAN!AC 04/05)
NGC Terminator 3: The Redemption (55%, MAN!AC 06/05)

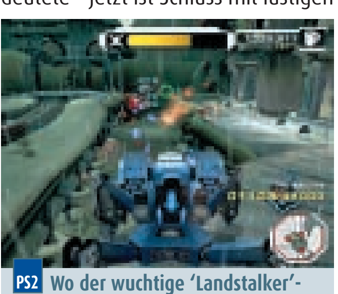

Ratchet: Gladiator
Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

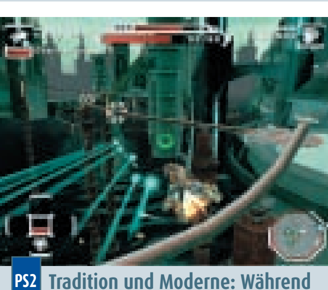
Vom Hüpfstar zum Actionhelden: dynamische Ballerorgie mit viel Witz und toller Optik.


PS2 Feuer frei: Die Kämpfe gegen Bosse finden stets in der TV-freundlich eingerichteten Arena statt – zuerst erledigt Ihr aber tonnenweise Kanonenfutter.



PS2 Gelegentlich greift Ratchet auf mobile Hilfsmittel zurück.

Auch im Videospielsektor kennen einige Entwickler das Sprichwort ‘Aller guten Dinge sind Drei’: Entsprechend haben Sonys Vorzeige-Jump’n’Run-Macher Naughty Dog ("Jak") und Insomniac ("Ratchet & Clank") der vierten Episode ihrer jeweiligen Serie eine Richtungsänderung verpasst. Während das Spitzohr bei "Jak X" (85% in MAN!AC 12/05) dadurch eine neue Karriere als Rennfahrer begann, wird bei "Ratchet: Gladiator" das umgesetzt, was sich im Laufe der Vorgänger bereits andeutete – jetzt ist Schluss mit lustigen Hüpfeinlagen, nun sprechen endgültig die Waffen das entscheidende Wörtchen.


PS2 Wo der wuchtige ‘Landstalker’-Mech hinballert, regt sich nichts mehr.


PS2 Tradition und Moderne: Während den Grinds wird jetzt auch geballert.

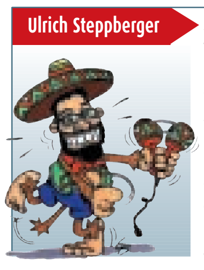
Der schlappohrige Lomax gerät nämlich unversehens in die skrupellosen Finger eines besonders niederträchtigen Reality-TV-Produzenten: Gleeman Vox residiert im Schattensektor der Galaxis und filmt dort die "Running Man"-inspirierte Show ‘Dread-Zone’, in der echte Superhelden wie im alten Rom ums Überleben kämpfen – natürlich mit modernster Technik.

Wenn Waffen sprechen

Ratchet wird gezwungen, alleine seinen Mann zu stehen – Robofreund Clank muss in der Unterkunft zurückbleiben und koordiniert von dort Eure Einsätze. Technische Unterstützung bekommt Ihr aber zum Glück doch, zwei schwebende Droiden werden Euch als Begleitschutz bereitgestellt. Die Blechkumpanen feuern selbstständig auf Feinde und können mit einfachen Kommandos animiert werden, Codes zu knacken oder einen Schutzschild zu errichten. Auch von seinem reichhaltigen Waffenarsenal muss sich Ratchet trennen: Das Gameshow-Sortiment besteht aus neun verschiedenen Wummen, die Ihr aber durch Benutzung bis zu zehn Stufen aufrüsten könnt – außerdem lassen sich Upgrades anfügen, die u.a. Feuergeschwindigkeit oder Geschosszahl erhöhen und Nebenwirkungen wie Gift- und Säurespritzer verbreiten.

Auf mehr als einem Dutzend Planeten steht Ihr Euren Mann und erfüllt Aufgaben, die sich meist um das Zerstören bestimmter Ziele und Feinde drehen. Gelegentlich besteigt Ihr aber auch einige waffenstarrende Fahrzeuge oder Gleiter und grindet wie in guten alten Zeiten über Schienen. Ein Quartett an Bossen stellt sich Eurer erfolgreichen Flucht in den Weg, mit diesen dicken Brocken duelliert Ihr Euch publikumsträchtig in der zentralen Arena. Zudem wird Euer Abenteuer von bissigen Kommentaren eines Moderatoren-Duos garniert. *us*

Ulrich Steppberger



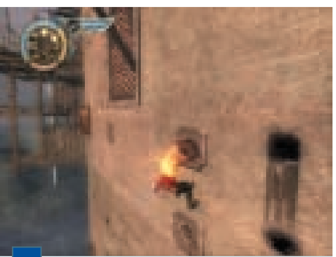
Anfangs war ich skeptisch: Kann eine so starke Konzentration auf Action wirklich funktionieren? Zum Glück lässt sich diese Frage mit einem klaren ‘Ja!’ beantworten. Natürlich vermissen Serienfans etwas die Hüpfeinlagen, auch eine aktivere Rolle von Clank (abgesehen vom Coop-Modus) wäre nett gewesen. Doch die wuchtige Ballerei funktioniert auch im neuen Gewand prächtig: Technisch gibt’s wie immer nichts zu meckern, die detailreiche Darstellung der fantasievollen Szenarien reizt die PS2 prima aus. Dank reduzierter Waffenzahl mit intelligentem Upgrade-System und witziger Story bleibt die Motivation hoch, gelegentliche Fahrzeugpassagen und andere Gimmicks sorgen für Abwechslung – auch als "Gladiator" sorgt Ratchet für hochkarätige Unterhaltung.



Prince of Persia The Two Thrones


PS2 Keine Gnade: Sobald Euch Feinde über den Weg laufen, zückt Ihr Eure Waffen – erledigte Gegner spendieren meist praktische Sandfüllungen für Euren Dolch.


XB Die Sprungpassagen warten diesmal mit ein paar Neuerungen auf: Lauft Ihr über Klappen, katapultiert Ihr Euch mit dem richtigen Timing über Abgründe.


PS2 An den Wandmarken könnt Ihr Euch mit dem Dolch festhalten.

Zum Abschluss der "Sands of Time"-Trilogie steht Ubisofts Märchenheld vor schweren Aufgaben: Statt glorreich die Rückkehr in seine Heimat Babylon zu feiern, findet er die Stadt im Kriegszustand vor und landet nach einem Angriff auf sein Schiff alleine und (anfangs) unbewaffnet am Strand. Ehrensache, dass der Prinz sich auf den Weg macht, um die Ursache für das Unheil zu finden und zu vernichten.

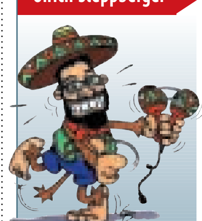
Wie bei den Vorgängern kämpft Ihr Euch durch märchenhaft in Szene gesetzte Umgebungen, darunter die brennenden Dächer von Babylon, die Palastruine oder ein umkämpfter Tempel. Der Prinz ist ein beweglicher Bursche und lässt sich von beschwerlichen Wegen nicht abhalten: Ihr klettert wie gehabt Säulen hoch und Simse entlang, schwingt artistisch an Fahnenmasten oder lauft kurzerhand an Wänden über Abgründe. Auch ein paar neue Tricks hat der Herrschersohn jetzt im Gepäck: In engen Schächten könnt Ihr rasch nach unten rutschen, auch an Stahlketten geht's kopfüber hinab. Offenstehende Fensterklappen nutzt Ihr als Katapulte, um weitere Distanzen zu überwinden, mit einem Dolch wiederum könnt Ihr Euch an markierten Siegeln einhaken, wo Ihr früher ohne Halt abgestürzt wärt.

Nichts geändert hat sich an seinen Kampfeskünsten, hier kommt erneut 'Free Form Fighting' zum Einsatz, was wirkungsvolle Angriffskombinationen erlaubt. Diesmal ist aber auch schleichendes Vorgehen möglich: Wer sich Feinden unbemerkt nähert, kann im günstigen Fall einen Speed-Kill wagen. Dazu müsst Ihr die Attacken per Knopfdruck genau treffen, wenn das Bild einen Sepia-Ton annimmt – im Erfolgsfall erledigt Ihr den Gegner ohne weiteren Aufwand. Auch einige der Obermotze, die Euren Rachefeldzug aufhalten wollen, sind nur mittels gutem Speed-Kill-Timing zu schlagen.

Licht und Dunkel

Nach kurzer Zeit kommt Ihr wieder in den Besitz des Dolchs der Zeit, der es Euch erlaubt, u.a. das gerade Gesche-

Ulrich Steppberger

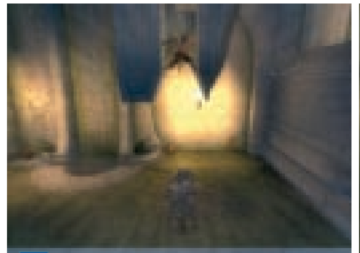


Das beste aus den beiden Vorgängern und noch mehr: Die Entscheidung, bei Präsentation und Ambiente wieder mehr in Richtung des ersten Teils zu gehen, zahlt sich aus. Übertrieben düstere Umgebungen und der tumbe Hard Rock von "Warrior Within" sind Vergangenheit, jetzt erlebt Ihr wieder eine märchenhafte Orientumgebung, die Stimmung macht. Das ausgefeilte Kampfsystem funktioniert erneut prima, die Speed-Kill-Möglichkeit bringt eine erfreuliche Prise Taktik ins Spiel und erweitert Eure Möglichkeiten. Am meisten freut mich die nun wieder höhere Konzentration auf die anspruchsvollen Kletter- und Sprungpassagen, die dank der neuen Fähigkeiten des Prinzen noch mehr Spaß machen als bisher. Während die Streitwagen-Einlagen als nette Ablenkung dienen, bringt die dunkle Seite Nervenkitzel ins Spiel, allerdings müsst Ihr wegen der ständig sinkenden Lebensenergie diese Abschnitte gelegentlich wiederholt angehen, bis Ihr das Ziel rechtzeitig erreicht. Aber das stört zum Glück kaum: "The Two Thrones" ist wirklich ein krönender Abschluss der "Prince of Persia"-Abenteuer auf der aktuellen Hardware-Generation.


PS2 Eins der wenigen, aber gelungenen Rätsel: Manipuliert die Statue, um sie nach vorn zu bewegen.

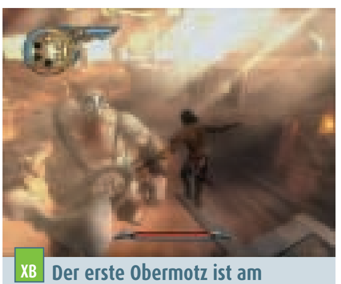

XB Euer dunkles Alter Ego haut am liebsten mit einer Kettenpeitsche um sich.


XB Der dunkle Prinz setzt bei Speed-Kills auf rohe Gewalt statt Finesse.





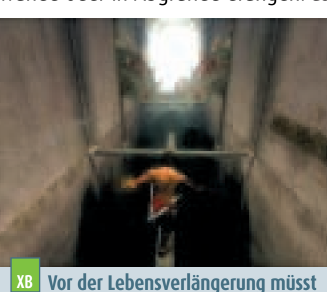
PS2 Speed-Kills leicht gemacht: Erst unbemerkt annähern (links), dann im richtigen Moment zustechen (rechts).



XB Der erste Obermotz ist am größten und beeindruckendsten.

hene rückgängig zu machen oder die Umgebung zu verlangsamen. Allerdings werdet Ihr auch von Eurer bösen Seite besessen: Immer wieder übernimmt der 'dunkle Prinz' Euren Körper, was Euch neue Fähigkeiten und Schwächen einbringt. So verliert Ihr in dieser Form ständig Energie, die Ihr durch das Töten von Feinden und Aufspüren von Sand-Rationen erneuern müsst. Dafür setzt der düstere Bursche auf rohe Gewalt sowie Knopfhämmern bei den Speed-Kills und hat eine eigene Waffe: Der 'Daggertail' ist eine peitschenartige Metallkette, die Gegnern heftig zusetzt und mit der Ihr als orientialischer Indiana Jones Haken und Balken nutzt, um über Abgründe zu schwingen. Los werdet Ihr Euer fieses Alter Ego bei Kontakt mit Wasser.

Zwischendurch betätigt Ihr Euch nicht nur als Kämpfer und Kletterer, sondern auch als Pferdebändiger: Gelegentlich müsst Ihr nämlich andere Schauplätze erreichen und nutzt dazu Streitwagen für eine rasche Fahrt, die feindliche Kräfte unsanft beenden wollen, indem sie Euch gegen Hauswände oder in Abgründe drängen. *us*



XB Vor der Lebensverlängerung müsst Ihr knackige Abschnitte überstehen.

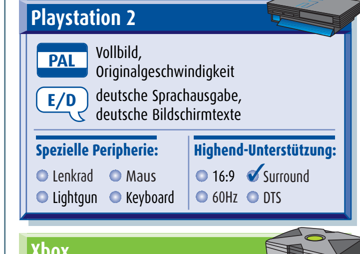


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

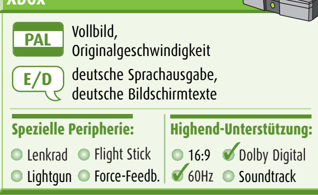
USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

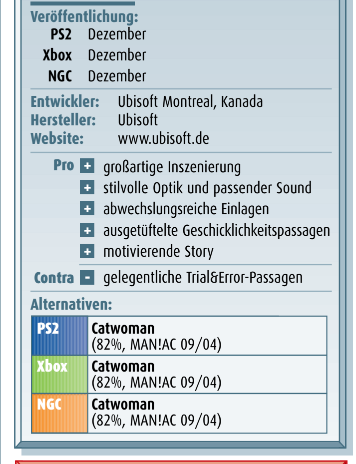
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC Dezember

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kanada
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ großartige Inszenierung
+ stilvolle Optik und passender Sound
+ abwechslungsreiche Einlagen
+ ausgetüftelte Geschicklichkeitspassagen
+ motivierende Story

Contra
- gelegentliche Trial&Error-Passagen

Alternativen:
PS2: Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
Xbox: Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
NGC: Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)



Prince of Persia: Two Thrones

Playstation 2: Grafik 83 % – Sound 81 % – 90 % Spielspaß
Xbox: Grafik 85 % – Sound 82 % – 90 % Spielspaß

Ein würdiger Abschluss: exquisiter Abenteuer-Mix aus Kletter- und Kampfpassagen.

Psychonauts



XB Licht und Schatten im Hexfeld-Level: Zum einen wird die schrille Idee großartig präsentiert, zum anderen zieht sich das Geschehen etwas in die Länge.

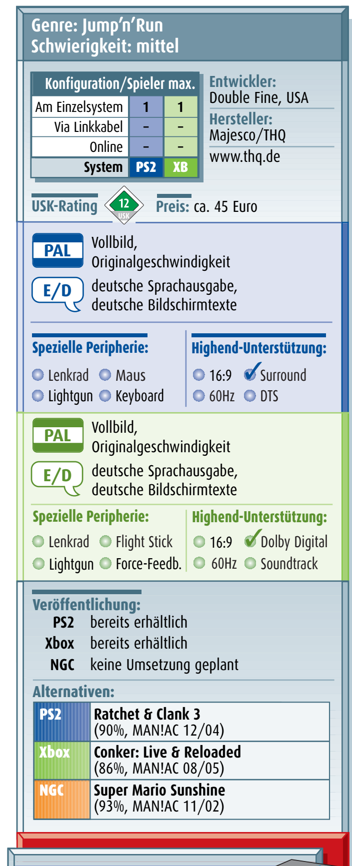
THQ sei Dank: Das jahrelang beinahe verschollene neue Werk des "Monkey Island"-Schöpfers Tim Schafer kommt spät, aber immerhin doch noch nach Deutschland.

Als mit Psi-Kräften begabter Jüngling Raz erkundet Ihr ein gutes Dutzend bizarrer Traumszenarien voller skurriler Gags und kommt einer Verschwörung auf die Spur – mehr Details dazu findet Ihr im Import-Test (MAN!AC 07/05). Durch Einsatz von Telepathie, Telekinese und anderen Fähigkeiten kämpft Ihr Euch durch surreale Umgebungen. Gelegentliche schrille Einlagen als Pseudo-Godzilla oder lebendig gewordenes Strategiespiel-Element lockern das schräge Geschehen auf, das leider gegen Ende hin etwas an Dampf verliert.

Auf der Xbox setzt die Grafik-Engine das Geschehen gelungen um, während der Spaß in der PS2-Fassung unter häufigen Ruckeleinlagen etwas leidet. Die vorzügliche Original-Synchro wurde leider gekippt, die deutschen Sprecher sind aber fast gleichwertiger Ersatz – Freunde ausgefallener Jump'n'Runs sollten reinhüpfen. *us*



PS2 Zu viel gewollt? Die PS2-Fassung kommt teilweise kräftig ins Stottern.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Double Fine, USA
Hersteller: Majesco/THQ
www.thq.de

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 45 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

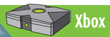
Alternativen:
PS2: Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox: Conker: Live & Reloaded (86%, MAN!AC 08/05)
NGC: Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Playstation 2: Grafik 71 % – Sound 84 % – 82 % Spielspaß
Xbox: Grafik 78 % – Sound 85 % – 83 % Spielspaß

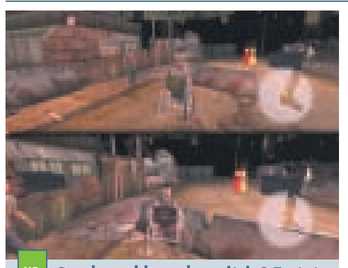
Herrlich skurrile Hüpferei, die aus dem Genre-Allerlei mit witzigen Ideen herausragt.



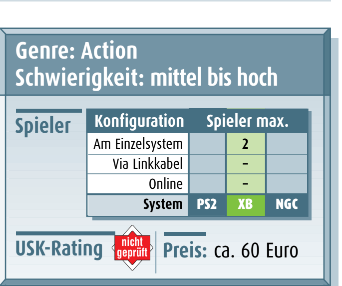


VIDEO AUF DVD!

The Warriors



XB Geschmacklos oder witzig? Tretet im Rollstuhlrennen gegeneinander an.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler Konfiguration	PS2	XB	NGC
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

(Spieler max.)

USK-Rating: nicht geprüft
Preis: ca. 60 Euro

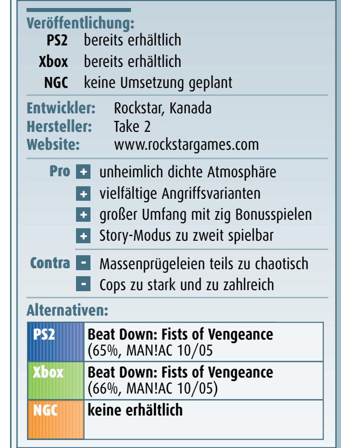


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

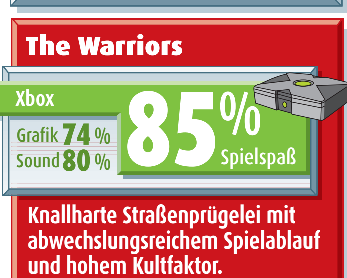
Entwickler: Rockstar, Kanada
Hersteller: Take 2
Website: www.rockstargames.com

Pro
+ unheimlich dichte Atmosphäre
+ vielfältige Angriffsvarianten
+ großer Umfang mit zig Bonusspielen
+ Story-Modus zu zweit spielbar

Contra
- Massenprügeleien teils zu chaotisch
- Cops zu stark und zu zahlreich

Alternativen:

PS2	Beat Down: Fists of Vengeance (65%, MAN!AC 10/05
Xbox	Beat Down: Fists of Vengeance (66%, MAN!AC 10/05)
NGC	keine erhältlich



The Warriors

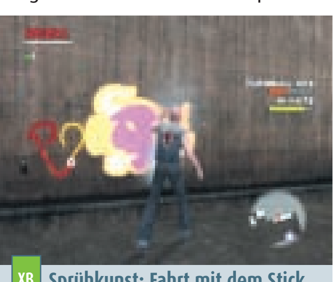
Xbox
Grafik 74 %
Sound 80 %
85 % Spielspaß

Knallharte Straßenprügelei mit abwechslungsreichem Spielablauf und hohem Kultfaktor.

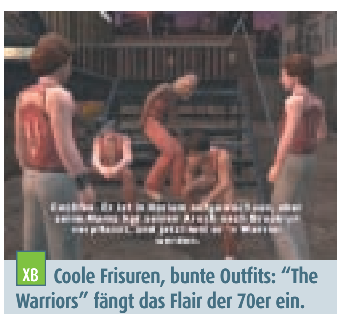


XB Rot = Freund, weiß = Feind! Achtet bei den chaotischen Schlachten darauf, nicht Eure Kollegen umzuhauen – 'Friendly Prügeln' lässt sich gelegentlich nicht vermeiden.

Gleichwohl zahlreiche Publisher mit durchschnittlichen Versoftungen aktueller Blockbuster das große Geld scheffeln, wählen die Eigenbrötler von Rockstar einen anderen Weg. Anstatt den jüngsten Pixar-Hit als Goldesel zu missbrauchen, liegt dem neuen Streich der Kanadier der gleichnamige Streifen aus dem Jahre 1979 zu Grunde – "The Warriors". Während im Film die gnadenlose Hetzjagd auf eine New Yorker Gang thematisiert wird, geht das Spiel bedeutend weiter: Lernt die Mitglieder der 'Warriors'-Clique kennen, erfahrt die Hintergründe des großen Krawalls und nehmt Einfluss auf den Ausgang der Gangkriege. Erst im letzten Viertel erlebt Ihr die Filmvorlage in polygonaler Sichtweise.



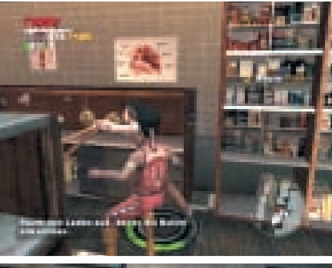
XB Sprühkunst: Fahrt mit dem Stick die links eingeblendete Linie nach.

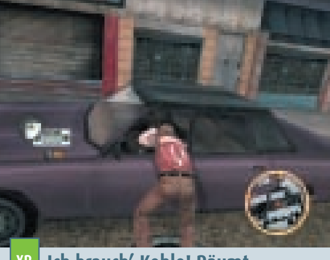


XB Coole Frisuren, bunte Outfits: "The Warriors" fängt das Flair der 70er ein.

Ausnahmezustand

Betrachtet man die aktuelle Situation im Nachbarland Frankreich, gewinnt die Thematik von "The Warriors" zusätzlich an Brisanz: In Person verschiedener Krawallbrüder nehmt Ihr an Straßenschlachten teil, demoliert öffentliche wie private Einrichtungen, legt ganze Straßenzüge in Schutt und Asche. Die Missionen unterscheiden sich grundlegend: Um einen Drogendeal abwickeln zu können, lenkt Ihr die Polizei mit gezielten Randalen ab. Wollt Ihr hingegen das Hauptquartier der Erzfeinde mit Euren Gangfarben besudeln, dann schleicht ungesehen an den Wachen vorbei und beweist Eure Graffiti-Künste. Werdet Ihr jedoch entdeckt, kommt es zum unvermeidlichen Showdown: Zwei Dutzend Leiber schlagen sich mit Eisenrohren, Ziegelsteinen und Bierflaschen die Schädel ein, der unterlegenen Bande bleibt anschließend nur die cineastisch inszenierte Flucht über die nächtlichen Hausdächer. Ebenfalls Teil des Gangster-Alltags: Klaut Autoradios oder plündert Geschäfte, um Medipacks in Form der Straßendroge 'Flash' oder neue Graffiti-Cans zu erstehen. Die Fitness Eurer Warriors trainiert Ihr mittels Minispielen in der Gangbude, neue Moves wollen die Schläger jedoch nicht erlernen. Dafür unterscheiden sich die Burschen in puncto Move-Repertoire und Fähigkeiten: Während der agile Snow Gegnern mit Kicks einheizt, setzt Hitzkopf Swan auf Faustschlagcombos – Rembrandt schließlich schwingt die Farbdose am flottesten. Allen gemein ist das vielseitge Kampfsystem: Wehrt Euch mit leichten und schweren Attacken, ergreift Schlag- wie Stichwaffen oder nehmt Eure Widersacher in den Schwitzkasten. Brachiale Teammanöver, massig Interaktion mit der Umgebung sowie der 'Rage'-Modus runden die Palette ab. Dabei kommt die Storykomponente nie zu kurz: Hervorragend synchronisierte Zwischensequenzen kommentieren die Vorfälle und schweißen Euch mit den kantigen Hauptdarstellern zusammen. Abseits der Story locken zig Bonusaufgaben, im 'Rumble'-Modus ebensoviele Versus-Spielereien. *ms*





XB Ich brauch' Kohle! Räumt Schaufenster und parkende Autos aus.

Matthias Schmid



Verdammt hart und verdammt gut! Rockstar ist mit "The Warriors" ein kleines Kunstwerk gelungen. Trotz mitunter altbackener Optik und nicht immer optimaler Steuerung (Stichwort: verkorkstes Befehlsmenü für KI-Helfer) fesselt das Epos ungemein: Das durchdachte Missionsdesign sorgt für den 'Nur noch eine Aufgabe'-Effekt, tiefgründige Charaktere und hitverdächtige Atmosphäre überzeugen auch Nicht-Kenner der Vorlage. Neben spaßigen Bosskämpfen und klasse Minispiel-Einbindung sorgt der stolze Umfang mit zahlreichen Gimmicks für Freude – auf Wunsch steigt jederzeit ein zweiter 'Warrior' im Story-Modus ein. Allerdings gehört "The Warriors" aufgrund drastischer Gewaltdarstellung nicht in Kinderhände – in Deutschland erscheint der Titel erst gar nicht.





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Interview: Kenji Kaido & Fumito Ueda **Feature:** "Star Wars"-Spiele **Next Level:** PS3-Gerüchte **Web-Tipp:** Musik liegt im Web **Retro:** Playstation, C64-Spiele im Joystick **Retro-Anzeige:** Assault Rigs

Heft im Heft

STAR WARS
KRIEG DER STERNE

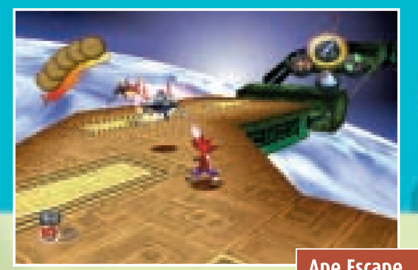
Die Geschichte der "Star Wars"-Versoftungen:
Möge die Macht mit den Spieledesignern sein!

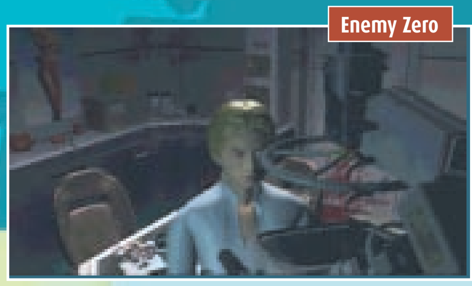
Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

Kenji Kaido & Fumito Ueda

DIE METAPHYSISCHEN: WIE DIE MACHER VON "SHADOW OF THE COLOSSUS" EINE GANZ NEUE ART VON VIDEOSPIEL SCHAFFEN WOLLEN – UND DIE SPIELER IN EINE WELT HINTER DEM BILDSCHIRM ENTFÜHREN.

of the Colossus · Ico · Shadow of the Colossus · Ico · Sha
adow of the Colossus · Ico · Shadow of the Colossus · Ico


Ape Escape


Enemy Zero



Wir trafen die Köpfe hinter "Ico" Anfang November auf der Ronneburg bei Frankfurt. In einem mittelalterlichen Kaminzimmer präsentierten die zwei ihr neues Spiel. Nach dreieinhalb Jahren Entwicklungszeit sind sie mit "Shadow of the Colossus" auf Europatournee. Dass sie bereits eine harte Woche hinter sich haben, sieht man den beiden an. Ruhig und sachlich halten sie eine kleine Präsentation, dann antworten sie ebenso ruhig auf unsere Fragen. Selbst bei dem späteren Ritterdinner verziehen sie kaum eine Miene – auch nicht, als Ueda zusammen mit dem Spielmann auf der Trommel spielen musste. Aber das ist eine andere Geschichte...

Wie viel haben "Ico" und "Shadow of the Colossus" miteinander zu tun? Wie stehen die Spielwelten in Verbindung?

Kaido: Wir haben immer betont, dass "Shadow of the Colossus" kein Nachfolger von "Ico" ist. Es ist keine Weiterführung der Geschichte. Aber wenn Sie die Geschichte als Versuch sehen, die Realität abzubilden, hinter dem Bildschirm sozusagen eine neue Realität, dann könnte man das so ausdrücken, dass es vielleicht hinter diesem Bildschirm eine Welt gibt, wo "Ico" und "Shadow of the Colossus" miteinander zusammenhängen. Eine Verwandschaft im Geiste sozusagen. Wir wollten kein "Ico 2" machen, da wir hier vielleicht die Qualität hätten verbessern können, aber nichts völlig Neues schaffen. Bei "Colossus" bilden die riesigen Monster und das 'normale' Spiel eine Einheit. Das ist in diesem Maße etwas völlig Neues.

Was ist das dann für eine Verwandtschaft zwischen den beiden Titeln? Wollen Sie uns mit diesen doch eher außergewöhnlichen Spielen irgendetwas sagen?

Kaido: Wir wollten bei der Erstellung von "Shadow of the Colossus" die Möglichkeiten eines Videospiels erweitern. Wir haben uns gefragt, was man alles mit einem Spiel ausdrücken bzw. was ein Spieler alles dadurch erleben oder empfinden kann. Uns war vor allem die Erschaffung einer Welt wichtig. Dass man etwas erleben kann, was es so nur in einem Videospiel geben kann. Darum ging es uns bei diesen Titeln.

Ueda: Wir haben eine bestimmte Idee, wie ein Videospiel eigentlich sein sollte. Dass man dem Spieler nicht einfach eine Story vorsetzt, die er dann nachzuleben hat. Dass man ihm nicht sagt: So und so sollst du jetzt fühlen. Wir wollen ihm nur eine Bühne geben und eine Person, die

Steckbrief

Name:	Kenji Kaido
Position:	Producer bei Sony Product Development Department #1, SCEI

Softographie (Auswahl)

Ape Escape
Playstation, 1999

Ico
Playstation 2, 2001

Steckbrief

Name:	Fumito Ueda
Position:	Lead Designer bei Sony Product Development Department #1, SCEI

Softographie (Auswahl)

Enemy Zero
Saturn, 1996

Ico
Playstation 2, 2001

er sein kann. Dann kann der Spieler innerhalb dieser Grenzen, indem er auf seine Weise spielt, etwas empfinden. Wir wollen nur, dass er überhaupt etwas empfindet. Was das dann genau ist, und was er daraus macht, das kann er selbst gestalten. Wir finden, das macht ein Videospiel aus.

Das heißt, dass ein Videospiel echte Gefühle auslösen sollte, anstatt einfach nur zu unterhalten – also tiefer gehen sollte, als bisher üblich?

Kaido: Man sollte beim Spielen nicht nur einfach Freude haben. Es sollte auch durch diese Freude etwas im Gedächtnis hängen bleiben. Etwas, das auch lange nach dem Spielen noch nachwirkt.

Andere Spiele versuchen, so etwas durch eine umfangreiche Story zu erreichen. Ist das etwas, was Sie überhaupt nicht machen wollen? Wollen Sie das in Zukunft ändern, vielleicht mehr Geschichte erzählen?

Ueda: Es ist nicht so, dass wir Spiele wie "Final Fantasy" nicht mögen. Wir spielen sie selber gerne. Aber so viele Entwickler machen bereits solche Spiele. Wir hatten das Gefühl, dass es das, was wir gerade machen, so noch nicht gibt. Dass da also eine Lücke war, die wir füllen könnten. Wir wollten einen neuen Aspekt hinzufügen, den es so noch nicht gab. Aber das heißt nicht, dass die anderen schlecht sind.

So ist das ja auch in der Spielewelt angekommen: dass Sie etwas anderes, Besonderes, Künstlerisches machen. Gerade "Ico" ist ja in der Szene sehr beliebt, auch – oder vielleicht weil – es sich nicht besonders gut verkauft hat. Wie fühlt man sich denn, wenn man ein etwas anderer Spieleentwickler ist, von dem die Fans auch ganz andere Sachen erwarten?

Kaido: Wir haben selber nicht das Gefühl, dass wir etwas Besonderes sind. Nur dass wir einen weiteren Aspekt hinzufügen. Die positive Reaktion auf "Ico" war natürlich eine besondere Motivation, aber jetzt beim Erstellen von "Shadow of the Colossus" auch ein besonderer Druck den wir gespürt haben. Es ist schon so, dass man sich unter Druck gesetzt fühlt, den Erwartungen gerecht zu werden.

Ich habe das Gefühl, dass Sie mit Ihren Entwicklungen die Spieler auf eine ganz andere Art berühren wollen. Können Sie sich vorstellen, dass so etwas auch mit einer neuen Art von Eingabegerät möglich wäre, zum Beispiel dem Revolution-Controller oder einer neuen Version des EyeToy?

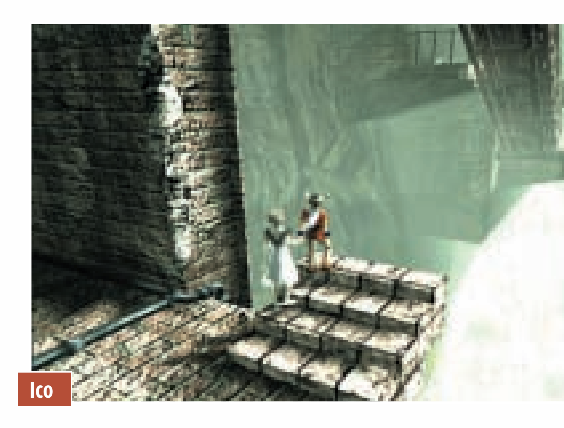
Kaido: EyeToy kommt ja sozusagen aus dem eigenen Hause, insofern wäre das schon möglich. Aber wir fänden es schön, wenn es da noch etwas ganz anderes geben würde. Im Moment hat man ja nur den Bildschirm und das, was man in der Hand hat, was sich vielleicht noch bewegt. Es wäre schön, wenn man etwas entwickeln könnte, womit man nicht nur als Spieler etwas eingibt sondern auch ein direktes Feedback bekommt. Dass man etwas vom Spiel zurückbekommt. Aber das gibt es in dem Sinne eben noch nicht. Der Revolution-Controller ist von einer anderen Firma, insofern kommt es nicht in Frage, darüber nachzudenken.

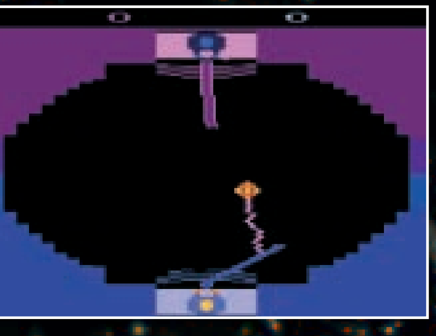
Möchten Sie in Zukunft Ihrem Stil treu bleiben und weiter Spiele in der Art von "Ico" und "Shadow of the Colossus" machen – oder doch etwas völlig Neues? Können wir ein ganz anderes Genre, einen ganz anderen Look auf der Playstation 3 erwarten?

Kaido: Da es noch kein konkretes neues Projekt für uns gibt, können wir da noch nichts Genaues sagen. Wir würden uns freuen, auf der gegebenen Hardware – egal ob Playstation 3 oder PSP – etwas Besonderes herauszuholen. Wir würden gerne innerhalb der gegebenen Grenzen grafisch etwas schaffen, das man nur mit der jeweiligen Hardware ausdrücken kann. Passend zur PSP oder zur Playstation 3.

Hängt das auch vom Erfolg von "Shadow of the Colossus" ab?

Ueda: Das entsprechende Feedback wird sicher auch in das neue Projekt einfließen.

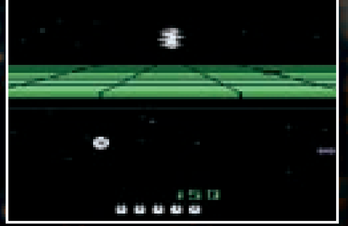

Ico


Etwas eintönig: In "Star Wars: Jedi Arena" wehrt Ihr den Strahl mit dem Laserschwert ab.

STAR WARS

KRIEG DER STERNE

TANZENDE LICHTSCHWERTER UND RAUMGEFECHTE MIT X-WING UND FALCON: IN "STAR WARS"-UMSETZUNGEN SCHLAGT IHR DIE SCHLACHTEN GEGEN DEN FIESEN IMPERATOR SELBST!


Primitive 3D-Raumschlachten auf Atari 2600: "Star Wars: Death Star Battle".


Schade: Das vielversprechende "Evok Adventure" kommt leider nie in die Läden.

>>I Wer Luke Skywalker und Darth Vader nicht kennt, hat Hollywood verpennt: Mit dem Science-Fiction-Streifen "Star Wars" legt George Lucas 1977 nicht nur den Grundstein für eine der berühmtesten Filmserien, sondern erschafft auch einen Kult. Der epische Sechsteiler mischt mittelalterliche Machtstrukturen mit dem High-Tech ferner Zukunft. Hier kämpfen Jedi-Ritter, Königshäuser und Imperator um die Vorherrschaft in einer weit entfernten Galaxis – mal ganz offen, mal im Verborgenen. Durch Millionen von Fans rund um den Globus hat das "Star Wars"-Universum längst ein Eigenleben entwickelt: Anhänger decken sich nicht nur mit Merchandise-Material ein, sondern bringen sich auf Conventions, zahllosen Fan-Sites und mit selbst gedrehten Film-Episoden kreativ ein. So dürft Ihr etwa unter www.panicstruckpro.com den 47-minütigen Streifen "Star Wars: Revelations" downloaden, der zwischen den Episoden 3 und 4 spielt – das Independent-Sequel gibt's auch im PSP-Format! Natürlich wollen die Fans bei den spannenden Kino-Abenteuern von Han Solo, Prinzessin Leia, Chewbacca & Co. nicht nur zusehen, sondern auch mitspielen: Zahlreiche Entwickler versorgen die Zocker bereits seit Anfang der 80er-Jahre mit vielfältig inszenierten Umsetzungen, die fast alle Genres abdecken.

DIE ERSTEN SCHLACHTEN

Die erste Spielumsetzung eines "Star Wars"-Streifens gelingt auf Anhieb passabel, auch wenn sie erst zwei Jahre nach der Film-Vorlage erscheint. 1982 schnappt sich Parker Bros. die Lizenz für Heimumsetzungen und bringt "Star Wars: The Empire Strikes Back" für Atari 2600: Hier spielt Ihr die Schlacht von Hoth nach, die zu Beginn des Zelluloid-Originals stattfindet. Ähnlich dem Klassiker "Defender" düst Ihr mit dem Snowspeeder über eine horizontal scrollende Landschaft und ballert auf schwach gepanzerte Stellen der mächtigen Walker – dabei müsst Ihr Euch beeilen, denn sobald ein Mechvieh das rechte Ende des Schlachtfelds erreicht, explodiert die Rebellenbasis! Bei den folgenden Spielen gerät Parker Bros. in Zeitdruck: Ein Jahr später kommt die vorerst letzte "Star Wars"-Episode ins Kino, da will man die hungrigen Fans schnell vorab bedienen. Das angekündigte "Star Wars: Return of the Jedi – Ewok Adventure" wird hastig abgesagt, dafür kommt das primitive "Star Wars: Jedi Arena" für Atari 2600 in die Läden: Hier duellieren sich Luke und Darth Vader mit Lichtschwertern, wie im Film klappen die Kämpfe aus der Vogelperspektive allerdings nicht. Statt sich gegenseitig zu schlagen, steuern die Kontrahenten abwechselnd den Ball in der Mitte – damit lassen sich Strahlen abfeuern, die der Gegner mit dem Schwert abwehren muss. Ebenfalls noch vor dem


Die erste "Star Wars"-Umsetzung nimmt sich "The Empire Strikes Back" zum Vorbild: Die Eiswüste von Hoth ist Schauplatz der scollenden Ballerei.


"Star Wars: The Arcade Game" (hier für Atari 5200) bringt ansprechende 3D-Gefechte auf Konsole: Erst kümmert Ihr Euch um die Abfangjäger (links), dann knüpft Ihr Euch den Todesstern vor (rechts) – vertraut der Macht!







▲ Mit Vollgas durchs isometrische Unterholz: Mit etwas mehr Taktik wäre Ataris Automat "Return of the Jedi" prächtig.

▲ Schwarzer Raum passt zum Kampf um den Todesstern im Automat "Star Wars" (oben), aber weniger zum Eisplaneten von "The Empire Strikes Back" (unten).

Kinostart veröffentlicht Parker Bros. "Star Wars: Death Star Battle" und versorgt damit nicht nur Atari-, sondern auch Spectrum- und C64-Zocker. Hier nehmt Ihr im Cockpit des Millennium Falcon Platz und ballert beim Anflug auf den Todesstern TIE-Fighter vom Bildschirm. Dann düst Ihr direkt zum Reaktor und zerstört den künstlichen Planeten des Schreckens. Auf den Heimcomputern spielt sich die Raumballerei akzeptabel, auf Konsole ist die Grafik jedoch recht primitiv. Zum Glück reicht Parker Bros. 1984 das spielerisch ähnliche, aber grafisch aufwändigere "Star Wars: The Arcade Game" für Atari 2600, 5200 und Colecovision nach.

GRAFIKWUNDER IN DER SPIELHALLE

Wie der Name von Parker Bros.' letzter Umsetzung verrät, ist der 3D-Rundflug nicht neu: Bereits 1983 bringt Atari den "Star Wars"-Automaten in die Spielhalle, der statt der üblichen TV-Röhre einen Vektor-Bildschirm besitzt – damit lassen sich eindrucksvolle 3D-Raumschiffe zeichnen! Nach den Weltraumkämpfen mit den TIE-Fightern dürft Ihr den berühmten Flug durch den Graben des Todessterns nachspielen. Hier ballert Ihr weitere Verfolger ab und feuert am Ende des Grabens die Torpedos in den Lüftungsschacht – wenn der Schuss nicht sitzt, erfolgt ein neuer Anflug. Treffsichere Piloten werden dagegen mit einer mächtigen Partikelexplosion belohnt. Auch für "Star Wars: The Empire Strikes Back" bleibt Atari 1984 bei der Vektor-Technik: Der Spieler düst mit Cockpit-Perspektive durch die eisige Schlacht von Hoth und feuert mit dem Fadenkreuz auf die mächtigen Walker – leider macht die

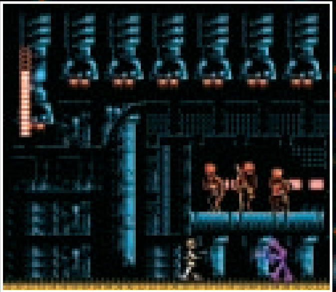
KLASSISCHE "STAR WARS"-UMSETZUNGEN

Name	Jahr	Hersteller	Systeme	Genre
Star Wars: The Empire Strikes Back	1982	Parker Bros.	Atari 2600	Action
Star Wars: Return of the Jedi Ewok Adventure	1983	Parker Bros.	Atari 2600	Action
Star Wars: Jedi Arena	1983	Parker Bros.	Atari 2600	Action
Star Wars	1983	Atari	Arcade	3D-Action
Star Wars: Death Star Battle	1983	Parker Bros.	Atari 2600, 5200, Spectrum, C64	Action
Star Wars: The Arcade Game	1984	Parker Bros.	Atari 2600, 5200, Colecovision	3D-Action
Star Wars: The Empire Strikes Back	1984	Atari	Arcade	3D-Action
Star Wars: Return of the Jedi	1985	Atari	Arcade	Action
Star Wars	1988	Domark	Spectrum, C64, Amiga, PC u.a.	Action
Star Wars: Return of the Jedi	1988	Domark	Spectrum, C64, Amiga, PC u.a.	Action
Star Wars: The Empire Strikes Back	1988	Domark	Spectrum, C64, Amiga, PC u.a.	3D-Action

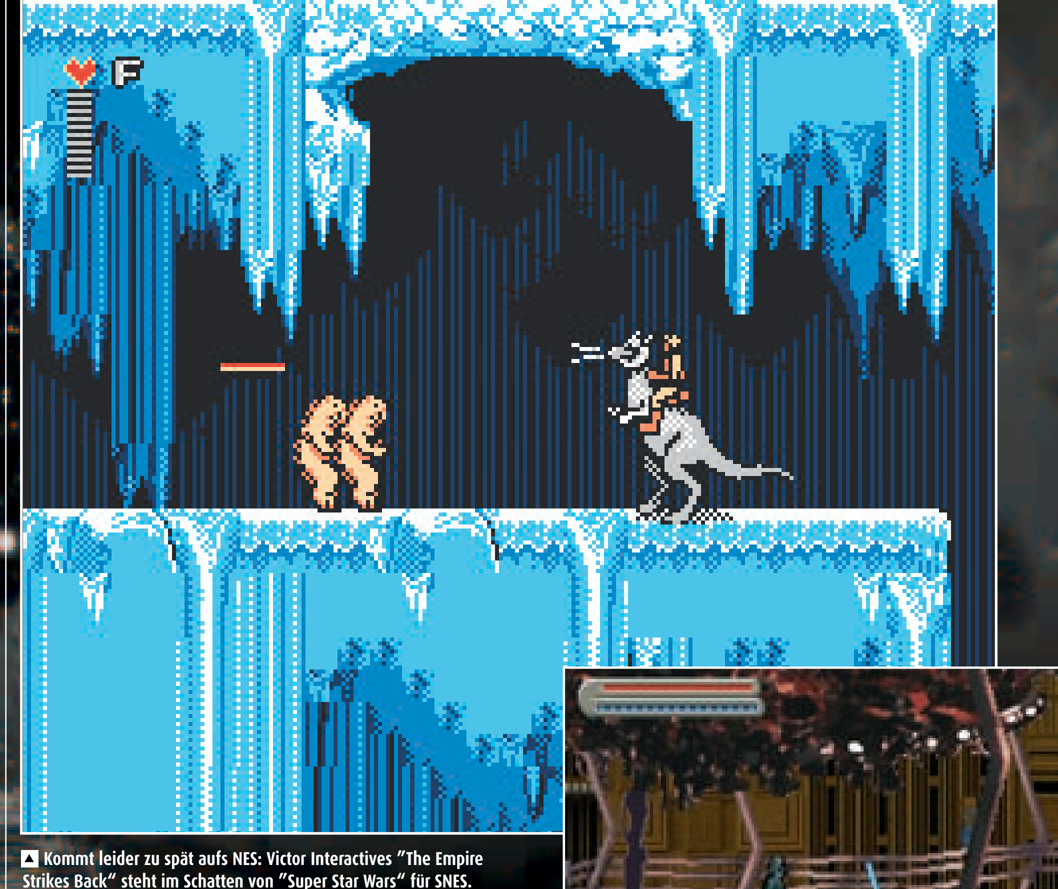


▲ Domark bringt den Vektorklassiker auf Heimcomputer: In der C64-Version ballert man aber nicht auf 3D-Objekte, sondern auf Sprites.





"Star Wars" von LucasArts ahmt den gleichnamigen Namco-Vorläufer aus Japan nach: Ihr hüpft durch diverse Abschnitte von Episode 4, außerdem gibt's jetzt Rennlevels mit Vogelperspektive (oben).



Kommt leider zu spät aufs NES: Victor Interactives "The Empire Strikes Back" steht im Schatten von "Super Star Wars" für SNES.

>>> simple 3D-Grafik nur im Weltraum wirklich Sinn, auf festem Boden fehlt es an Details. Beim Arcade-Nachfolger "Star Wars: Return of the Jedi" versucht sich Atari schließlich an isometrischer Bitmap-Grafik: Ähnlich "Zaxxon" düst Ihr mit dem Speederbike oder im Cockpit eines Scout Walker durch den Wald, weicht Baumstämmen aus und bekämpft die imperialen Biker – ein spaßiger Geschicklichkeitstest. Domark setzt die drei Arcade-Titel 1988 für Homecomputer um.

Jetzt mit Helden

Bis 1987 zeigen alle Spielumsetzungen nur die "Star Wars"-Vehikel in Aktion. Den ersten echten Luke Skywalker bringt Namco auf die Bildschirme, auch wenn sich der Videospielpionier nicht ganz an Handlung und Details des Films hält: So hat Luke im Jump'n'Run "Star Wars" (NES) schwarze Haare und eilt dem gefangenen Obi-Wan mit dem Laserschwert zur Hilfe. Darth Vader stellt sich außerdem zum Duell und verwandelt sich unter anderem in einen Riesenskorpion. Das exotische Abenteuer erscheint nur in Japan, 1991 greift Beam Software das Spielkonzept auf und liefert ein zum Verwechseln ähnliches Hüpfspiel mit identischem Namen für NES, Master System und Game Boy. Hier darf man aus der Vogelperspektive mit dem Landspeeder durch die Wüste rasen, trotzdem überwiegen die Hüpfabschnitte – Luke stürmt die Ödnis, Han Solo ballert sich durch Cantina und Prinzessin Leia kraxelt in die Müllschächte des Todessterns. Victor Interactive kommt 1993 mit "Star Wars: The Empire Strikes Back" für NES leider viel zu spät, denn die Fans genießen bereits begeistert die pompöse Grafik von "Super Star Wars": Inhaltlich hat sich seit den frühen NES-Vorläufern wenig geändert, LucasArts würzt die Hüpferei allerdings mit wirbelnden Lichtschwertcombos, aufwändigem Soundtrack und seinerzeit konkurrenzlosen Special-FX. Dabei übertreibt der Lucas-Konzern allerdings etwas, stellenweise werdet Ihr von Gegnern förmlich überrannt. Der Grafikchip des SNES ermöglicht

Interaktives Kino

Ballergefechte mit imperialen Truppen und Jägern könnt Ihr nicht nur in Bitmap- und 3D-Spielen erleben, sondern auch wirklich wie im Film: Für den interaktiven Zweiteiler "Star Wars: Rebel Assault" spielt LucasArts 1995 zahllose Filmszenen ein, die zu einer Ballerei per Fadenkreuz verbunden werden – wenn Ihr den Stormtrooper trefft, wird sein Ableben eingespielt. Die Varianten für Mega-CD, 3DO, PSone, PC und Mac unterscheiden sich vor allem durch die optische Qualität der Filmschnipsel.



In den beiden interaktiven Abenteuern wird nicht ausschließlich geballert, der Held muss auch in Deckung gehen!

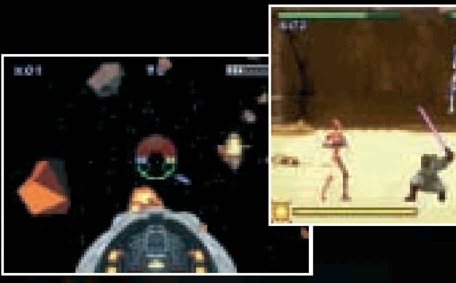
Die besten Szenen der ersten drei "Star Wars"-Filme mit Luke Skywalker: In "Apprentice of the Force" (GBA) wird vor allem gekämpft.





"Super Return of the Jedi": Die 16-Bit-Neuauflagen optimieren die Hüpflevels mit Laserschwertcombos (links) und 3D-Rasereien (rechts).

Alte Ideen, aber neue Grafik und mehr Action: "Super Empire Strikes Back"



Was auf dem SNES gefällt, lässt auf dem GBA gähnen: In "Attack of the Clones" ballert und prügelt Ihr etwas eintönig.



"STAR WARS"-HELDEN IM RAMPENLICHT

Name	Jahr	Hersteller	Systeme	Genre
Star Wars	1987	Namco	NES	Jump'n'Run
Star Wars	1991	Beam Software	NES, Game Boy, Game Gear	Jump'n'Run
Super Star Wars	1992	LucasArts	SNES	Jump'n'Run
Star Wars: The Empire Strikes Back	1993	Victor Interactive	NES	Jump'n'Run
Super Empire Strikes Back	1993	LucasArts	SNES	Jump'n'Run
Super Return of the Jedi	1995	LucasArts	SNES	Jump'n'Run
Star Wars: Shadows of the Empire	1996	LucasArts	N64, PC	Action-Adventure
Star Wars: Masters of Teräs Käsi	1997	LucasArts	PSone	Beat'em Up
Star Wars: The Phantom Menace	1999	LucasArts	PSone, PC	Adventure
Star Wars Episode 1: Jedi Power Battles	2000	LucasArts	PSone, DC	Adventure
Star Wars Episode 1: Obi-Wan Adventures	2000	LucasArts	GBC	Action
Star Wars: Obi-Wan	2001	LucasArts	Xbox	Action-Adventure
Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast	2002	LucasArts	PS2, Xbox, NGC, PC	Action-Adventure
Star Wars Episode 2: Attack of the Clones	2002	LucasArts	GBA	Jump'n'Run
Star Wars Episode 2: The New Droid Army	2002	LucasArts	GBA	Jump'n'Run
Star Wars: Knights of the Old Republic	2003	LucasArts	PC, Mac	Rollenspiel
Star Wars Galaxies	2003	LucasArts	PC	MMO-Rollenspiel
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force	2004	LucasArts	GBA	Jump'n'Run
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	2005	LucasArts	Xbox, PC	Rollenspiel
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith	2005	LucasArts	PS2, Xbox, DS, GBA, Handy	Action-Adventure

▲ ▶ 3D-Action mit allerlei tückischen Aufträgen: in "Shadow of the Empire" für N64 müsst Ihr die Walker nicht abballern, sondern per Stolperseil zu Fall bringen.

zudem spektakuläre 3D-Flüge über Wüste und Todesstern, auch bei der Raserei durch den Graben folgt die Kamera Eurem Raumschiff. Die beiden Nachfolger "Super Empire Strikes Back" und "Super Return of the Jedi" halten sich an das Erfolgsrezept und wechseln einfach Schauplätze und Helden: Dank dem neuen Passwort-System hat nun auch der Otto-Normal-Zocker eine Chance, den Abspann zu genießen.

Ab 2000 löst sich LucasArts von den Filmvorlagen und bringt ans aktuelle Kino angelehnte Abenteuer: "Star Wars Episode 1: Obi-Wan Adventures" erscheint noch für GBC und langweilt mit monotonen Kämpfen, die GBA-Nachfolger bieten mehr Abwechslung. "Star Wars Episode 2: Attack of the Clones" mischt Lichtschwertkeilereien mit 3D-Flügen durch Wüste und Meteoritenfeld. In "Star Wars Episode 2: The New Droid Army" erforscht man die imperialen Festungen dagegen aus isometrischer Perspektive: Ihr beherrscht die Macht, umfangreiche Combos und könnt Lasergeschosse taktisch zurückschlagen. Zuletzt wagt Ubisoft ein Jump'n'Run für den GBA: "Star Wars Trilogy: Apprentice of the Force" umfasst Szenen der ersten drei Filme, dabei lernt Luke eine ganze Palette Macht-Manöver wie Supersprung und Deflektor. Die seitlich scrollenden Ballereinlagen sowie das Raumgefecht per Fadenkreuz sind aber grafisch wie spielerisch bescheiden.

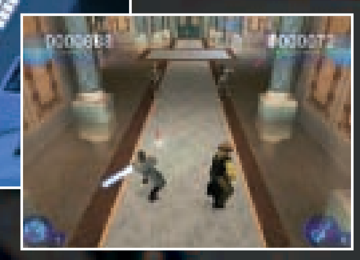
DIE MACHT DES LICHTSCHWERTS

Auf Konsole und PC haben simple Bitmap-Keilereien dagegen schon lange ausgedient, ab 1996 blickt man den Rebellen über die 3D-Schulter. Dabei hält sich LucasArts allerdings nicht an die Kino-Handlung: In "Star Wars: Shadows of the Empire" erforscht Ihr Eisfestung und Beggars Canyon mit dem Rebellen-Söldner Dash, der ausschließlich mit Schusswaffen wie Impulskanone und Flammenwerfer hantiert. In den zehn Missionen legt Ihr Euch sogar mit Walkern an, außerdem hat LucasArts die traditionellen 3D-Fluglevels eingebaut. "Star Wars: Masters of Teräs Käsi" (PSone) ist dagegen ein reines Prügelspiel: Zehn 3D-Kämpfer wie Stormtrooper, Skywalker und Arden Lyn duellieren sich in der Arena mit Schlägen, Tritten, Schüssen und Macht-Manövern.

Zum Jahrtausendwechsel bemüht sich LucasArts um eine kinoreife Präsentation der "Star Wars"-Helden: In "The Phantom Menace" und "Jedi Power Battles" bleibt die 3D-Kamera in respektabler Entfernung, damit Ihr das Kreuzfeuer der Droiden überblicken könnt – leider spielen sich die >>>



▲ Im Detail etwas klobig, aber immerhin mit einer kinoreifen Präsentation: "Star Wars: The Phantom Manace" kommt für PC und PSone.



▲ Auf Konsole wird auch im Team gekämpft, dazu besorgt Ihr Euch "Jedi Power Battles".



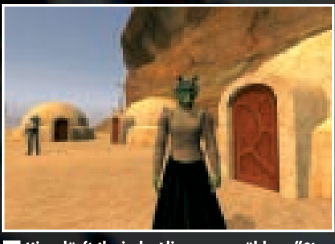
▲ LucasArts versucht sich an einem Prügelspiel: Die "Masters of Teräs Käsi" wollen nur widerwillig auf Eure Kommandos hören.



▲ Schwingt die Laserklinge: "Obi-Wan" für die Xbox konzentriert sich auf die Abenteuer von Anakins Jedi-Meister.



▲ Verfeinerte Künste: In "Revenge of the Sith" nehmt Ihr es dank trickreicher Schwerttechniken locker mit dutzenden Droiden auf.

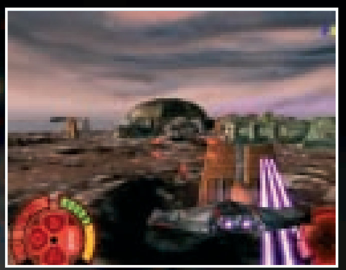


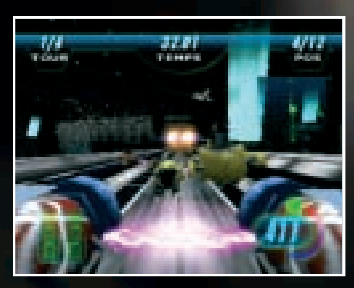
▲ Hier dürft Ihr jede Alienrasse wählen: "Star Wars Galaxies" (PC) spielt man online.


Sega bringt sein "Star Wars Arcade" auch für 32X: Hier ballert Ihr auf der Oberfläche und im Graben des Todesterns.

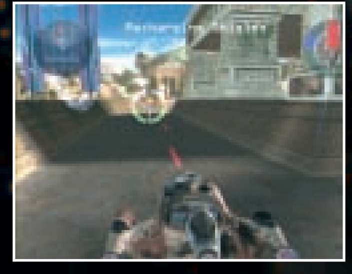

Effekthascherei: "Flight of the Falcon" ist die grafisch spektakulärste "Star Wars"-Umsetzung für den Game Boy.


Taktische 3D-Schlachten mit detaillierter Optik: "Rogue Leader" für Gamecube darf kein "Star Wars"-Fan verpassen!


Jedem das seine: PS2- und Xbox-Piloten wählen die exzellente "Rogue"-Alternative "Star Wars: Jedi Starfighter".


Blitzschnell und mit komplexen 3D-Strecken : "Episode 1 Racer" gehört zu den besten N64-Rennspielen.


Hier zählt der Spaß und nicht die Macht: "Super Bombad Racing" (PS2) ist eine Vier-spieler-Rempelei mit solider Steuerung.


"Twisted Metal" mit Aliens: Bei "Star Wars: Demolition" duellieren sich die Piloten in diversen 3D-Arenen.

>>> Kämpfe recht hakelig und monoton. Abhilfe schaffen die Nachfolger "Star Wars: Obi-Wan" für Xbox und "Star Wars: Jedi Knight 2 – Jedi Outcast" (PS2 und Xbox), die neben einem umfangreicheren Kampfsystem auch noch allerlei Rätsel und Kraxelaufgaben bieten. So könnt Ihr mit der Macht entfernte Schalter drücken und gigantische Architekturen erklimmen. Zuletzt will LucasArts die Talente die Jediritter trainieren: "Star Wars: Knights of the Old Republic" sowie der Nachfolger sind umfangreiche Rollenspiele, in denen Eure Figur mit Kämpfen Erfahrung sammelt. Das klappt ab 2003 zudem online, wenn auch nur auf PC: In den "Star Wars Galaxies" treffen sich hunderte Spieler zu gemeinsamen Abenteuern. Das erinnert nicht zufällig an "Everquest" – es stammt auch von Sony Online Entertainment. Wer einfach nur Action will, probiert die Alternative: In der Kino-Umsetzung "Revenge of the Sith" (u.a. PS2 und Xbox) schwingt Ihr in den Filmszenen das Lichtschwert mit unkomplizierter Steuerung.

Steuert die "Star Wars"-Vehikel!

Name	Jahr	Hersteller	Systeme	Genre
Star Wars Arcade	1993	Sega	Arcade, 32X	Action
Star Wars: X-Wing	1993	LucasArts	PC, Mac	Simulation
Star Wars: TIE Fighter	1994	LucasArts	PC, Mac	Simulation
X-Wing vs. TIE Fighter	1997	LucasArts	PC	Simulation
Star Wars: Rogue Squadron	1998	LucasArts	N64, PC	Action
Star Wars: X-Wing Alliance	1999	LucasArts	PC	Simulation
Star Wars: Demolition	2000	LucasArts	DC, PSone	Action
Star Wars: Racer Arcade	2000	Sega	Arcade	Rennspiel
Star Wars Episode 1 Racer	2000	LucasArts	N64, DC, GBC, PC, Mac	Rennspiel
Star Wars: Battle for Naboo	2001	LucasArts	N64, PC	Action
Star Wars: Super Bombad Racing	2001	LucasArts	PS2	Rennspiel
Star Wars: Starfighter	2001	LucasArts	PS2, Xbox	Action
Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2	2001	LucasArts	NGC	Action
Star Wars: Jedi Starfighter	2002	LucasArts	PS2, Xbox	Action
Star Wars Racer Revenge	2002	LucasArts	PS2	Rennspiel
Star Wars: Rogue Squadron 3 – Rebel Strike	2003	LucasArts	NGC	Action
Star Wars: Flight of the Falcon	2003	LucasArts	GBA	Action

Mobile Gefechte

Wenn X-Wing oder Millennium Falcon durch den Laserhagel schwirren, stockt Science-Fiction-Fans der Atem: Aufregende Raumschlachten mit Third-Person-Perspektive sind in den 16-Bit-Abenteuern noch Sonderlevels, aber mit den 3D-Talenten der nächsten Konsolengeneration taugt das Spielprinzip auch für eigenständige Abenteuer.

Den Anfang macht Segas "Star Wars Arcade", in dem Ihr mit dem X-Wing über die Oberfläche und später durch den Graben des Todessterns düst – dabei wechselt die Optik zwischen Cockpit- und Außenansicht. Fünf Jahre später optimiert Factor 5 die Luftgefechte mit detaillierter Polygon-Grafik und wüstem Kreuzfeuer: Beim Anblick von "Star Wars: Rogue Squadron" sowie dessen beiden Nachfolgern bleibt N64- und Gamecube-Piloten die Spucke weg. Außerdem dürfen Videospieler in den Cockpits der Jäger und Gleiter von "Star Wars: Demolition", "Star Wars: Battle for Naboo" sowie "Star Wars: Jedi Starfighter" Platz nehmen und sich dabei auch mal gegenseitig aufs Korn nehmen. Der GBA bekommt ebenfalls 3D-Luftgefechte spendiert, Ihr haltet Euch aber an vorgegebene Routen und verzichtet auf Link-Scharmützel: "Star Wars: Flight of the Falcon" macht dank der pompösen Präsentation vor allem grafisch Eindruck.


Die Automaten-Umsetzung der Rennen von Anakin übernimmt Sega: Im "Racer Arcade" dürfen gleich zwei Spieler Platz nehmen.

MAN!AC360

DAS XBOX360 SPECIAL

HEFT IM HEFT



Inhalt

Tests:

HARDWARE • ZUBEHÖR • SPIELE

Alle Details zum Xbox-360-Start in Deutschland

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 32-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

XBOX 360

MICROSOFT LÄUTET DIE NÄCHSTE KONSOLEN-GENERATION EIN. DAS KANN DIE XBOX 360 UND DAS KANN SIE NICHT.



Edel und stark: Die Xbox 360 tritt in schlankem Design mit geschwungener Form auf und lässt sich vertikal oder horizontal aufstellen. Nach dem Einschalten fällt das leisere Betriebsgeräusch gegenüber dem Vorgänger auf. Bei Volllast drehen die drei internen Lüfter jedoch lautstark hoch.

Kommen wir zu den Anschlüssen: Rückseitig werden externes Netzteil, LAN- und Video-Kabel angestöpselt. Die austauschbare Festplatte klinkt Ihr einfach an der Oberseite ein. Auf der Front prangen neben DVD-Laufwerk, Connect-Button für Funk-Peripherie und Infrarot-Empfänger noch zwei Slots für Memory-Cards. Hinter einer Klappe verbergen sich zwei USB-Anschlüsse, die in erster Linie für Kabelcontroller gedacht sind. Am auffälligsten sticht jedoch der vom 'Ring of Light' umrandete XXL-Einschaltknopf hervor. Die Anzahl seiner Ringe entspricht der Anzahl der angeschlossenen Pads. *ts*

Technische Daten

Größe	31 x 25 x 8,2 cm (inklusive Festplatte)
Prozessor	IBM 64Bit-PowerPC-CPU mit drei Kernen (jeweils 3,2 GHz)
Grafik	ATi-Grafikchip mit 500 MHz und 10 MB embedded DRAM
Speicher	512 MB GDDR3-RAM
HD-Unterstützung	Bildschirmauflösung: 720p (1280 x 720 progressive) 480p (720x 480 progressive) 1080i (1920 x 1080 interlaced)
Ausstattung	DVD-Laufwerk 20 GB-Harddisk (nur Premium Pack) Unterstützung für vier Funk-Controller
Anschlüsse	1x Multi-AV 3x USB 2x Memory Card 1x Ethernet 1x Netzteil 1x Festplatte
Erscheinungsdatum	2. Dezember 2005



Übergröße: Das externe Netzteil (22 x 5,5 x 7,5 cm) fällt etwas klotzig aus.



CORE SYSTEM

Für Sparsame: Die Minimal-Ausstattung eignet sich für Offline-Spiele an Standard-Fernsehern. Das Core System kostet 299 Euro und enthält die Konsole ohne Festplatte, einen Kabelcontroller sowie Composite-AV-Kabel samt Scart-Adapter. Damit bekommt Ihr aber nur eine mittelprächtige Bildqualität. Spielstände können außerdem nur auf einer separat erhältlichen Memory Card gesichert werden. Das Core System darf aber mit einzeln erhältlicher Harddisk sowie Funkpads aufgerüstet werden.



PREMIUM PACKAGE

Vollausstattung: Im Premium Package für 399 Euro findet sich die Xbox 360 inklusive 20GB-Festplatte sowie Funkcontroller und YUV-Komponenten-Kabel. Mit Letzterem verbindet Ihr die 360 mit HDTV-Schirmen für höchste Bildqualität. Scart-Adapter, Headset und Infrarot-Fernbedienung komplettieren das Set für den anspruchsvollen Zocker.

Der Controller



Schick präsentiert sich der Controller: Dank ergonomischen Rundungen liegt er sehr angenehm in der Hand – kein Vergleich zum ursprünglichen, klobigen Xbox-Controller. Der schwarze und der weiße Button entfielen. Diese wurden durch die LB- und RB-Tasten an der Stirnseite ersetzt. Darunter finden sich die bekannten Schulter-Trigger, deren Druckweg verkürzt wurde. Mit dem großen Xbox-Guide-Button kommt Ihr jederzeit ins Dashboard (siehe nächste Doppelseite). Den Controller gibt's in zwei Varianten: mit Kabel oder Funktechnik. Das Funkpad besitzt eine Reichweite von neun Metern und läuft mit zwei AA-Batterien bzw. separat erhältlichem Akku ca. 20 Stunden. Der Kabelcontroller bietet dagegen drei Meter Kabellänge und den von der Xbox bekannten Stolperschutz. Praktisch: Die Pads funktionieren auch an PCs mit Windows XP.

Der 'Ring of Light' gibt die Spielernummer an.



Schäbig: Bei unserem Muster nutzte sich der Analogstick schnell ab.

Faceplate

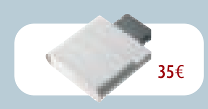
Die Frontblende der Xbox 360 lässt sich einfach austauschen. Für 20 Euro gibt's im Fachhandel Faceplates in verschiedenen Designs. Der 'Umbau' benötigt keinerlei Werkzeug. Wegen enger Toleranzen sitzen die Faceplates allerdings recht stramm. Ein wenig Kraft und Fingerspitzengefühl braucht Ihr deshalb schon.



Neue Faceplates werden einfach eingeklipst.



Zubehör



35€

Memory Card

Der Speicher für unterwegs besitzt 64 MB Kapazität für Spielstände, Arcade-Spiele, Spielerprofile etc. Beim 'Core System' ist die Karte Pflicht.



100€

Festplatte

Die 20 GB-Festplatte baut das 'Core System' zum vollständigen System aus. Installiert wird die Festplatte durch einfaches Aufstecken auf die Xbox 360.

Fernbedienung

Die Fernbedienung mit beleuchteten Tasten ist in einer abgespeckten Version bereits im 'Premium Pack' enthalten. Dieses Gerät steuert aber auch TVs und Media-Center-PCs.





30€

80€

Wireless LAN Adapter

Um umständliche Netzwerk-Verkabelung zu meiden, besorgt Ihr Euch diesen Adapter. Somit geht Ihr innerhalb eines Funknetzwerks einfach online.

AV-Kabel

Passen die mitgelieferten Kabel nicht, habt Ihr die Wahl aus RGB-, YUV- bzw. VGA-Kabel. Mit letzterem betreibt Ihr die 360 sogar an einem handelsüblichen PC-Monitor.



25-30€

Play & Charge Kit

20€



Dieses NiMH-Akku-Pack ersetzt die Batterien des Funkpads und wird via Kabel an der Konsole aufgeladen, was auch im Standby-Betrieb funktioniert. Der Akku ist für 15 Euro auch einzeln erhältlich.



20€

Headset

Für spaßige Online-Spiele ist dieses Zubehör fast zwingend. Jedoch dürft Ihr auch Euer altes Xbox-Headset verwenden. Lautstärkeregler und Stumm-Schaltung fehlen auch hier nicht.

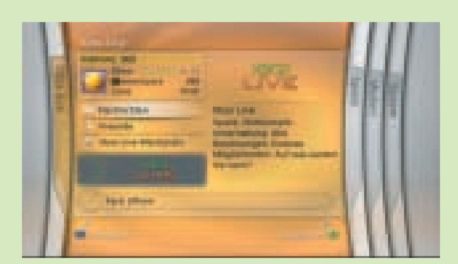


RUNDUMVERGNÜGEN

ONLINE, MULTIMEDIA, PERSONALISIERUNG: KAUM EINE ANDERE KONSOLE ERÖFFNET MEHR MÖGLICHKEITEN ABSEITS DES ZOCKENS.

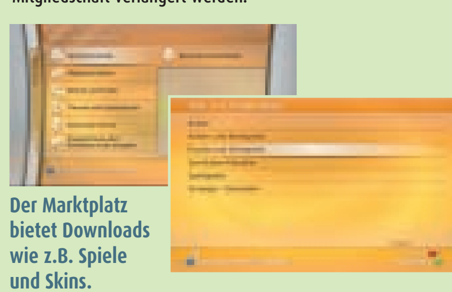
Das Betriebssystem der Xbox 360, das Dashboard, wurde in Sachen Xbox Live, Spiele und Medien deutlich erweitert. Für mehr Übersicht und schnellen Zugriff unterteilte man die einzelnen Bereiche deshalb in fünf 'Blades', die nach dem Einschalten zur Verfügung stehen. *ts*

Xbox Live Blade



Wenn die Xbox 360 mit dem Internet verbunden ist, startet Ihr in diesem Blade. Hier ruft Ihr Online-Nachrichten Eurer Kumpels ab, schickt den Liebsten Sprach- oder Textmitteilung per Headset bzw. USB-Tastatur oder erweitert die Freundesliste.

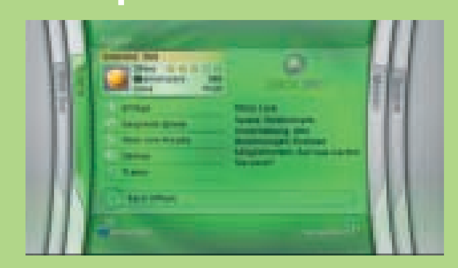
Daneben lockt der Marktplatz: Eine Auswahl an kostenlosen sowie kostenpflichtigen Downloads wie Spieledemos und -videos, Add-Ons sowie Themen (zur Verschönerung des Dashboards) und Live-Arcade-Spiele (siehe nächste Doppelseite) warten hier auf Abruf. Um zu bezahlen, benötigt Ihr Microsoft-Points (siehe Tabelle unten). Diese bekommt Ihr online per Kreditkarte oder mit im Handel erhältlichen Prepaid-Cards – zuden sind Aktionen geplant, bei denen Ihr Gratis-Punkte erhaltet. Nebenbei kann hier die Online-Mitgliedschaft verlängert werden.



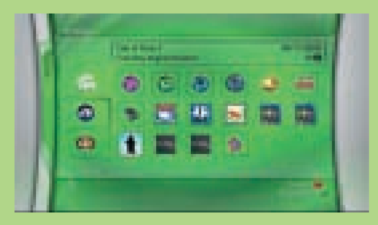
Der Marktplatz bietet Downloads wie z.B. Spiele und Skins.

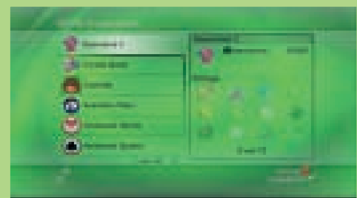
Kosten	Microsoft-Points
6 Euro	500 Punkte
12 Euro	1000 Punkte
24 Euro	2000 Punkte
60 Euro	5000 Punkte

Spiele Blade



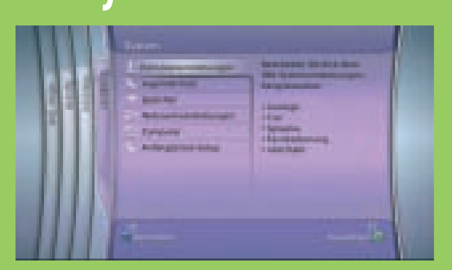
Ohne Online-Anbindung landet Ihr beim Einschalten im Spiele-Blade. Hier stehen allerlei Statistiken zum Abruf bereit: Jedes Spiel merkt sich erreichte Ziele, abgeschlossene Missionen oder Scores und listet sie unter 'Erfolge' auf. Gleichzeitig addieren sich Punkte zu Eurem Gamerscore-Konto. Der Clou dabei: Andere Online-Zocker können diese Statistiken einsehen. So wisst Ihr immer, wie stark der Gegner ist. Prügel-, Renn- oder Action-Profis genießen damit ihren wohlverdienten Respekt. Daneben greift Ihr auf heruntergeladene Spiele-Demos, Trailer und Xbox-Live-Arcade-Titel zu (siehe nächste Doppelseite).



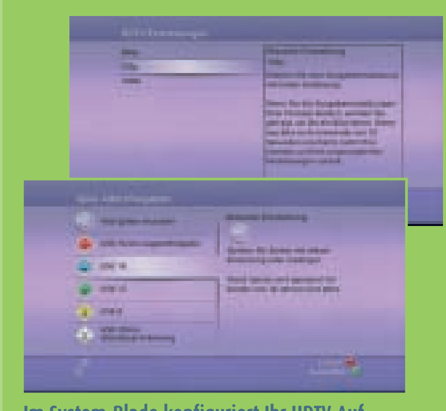


Spielerfolge werden übersichtlich angezeigt (oben). Eure heruntergeladenen Spiele wählt Ihr hier aus (unten).

System Blade

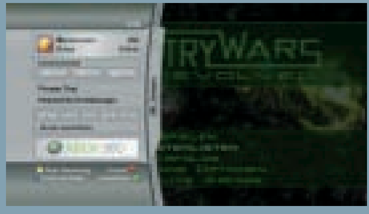


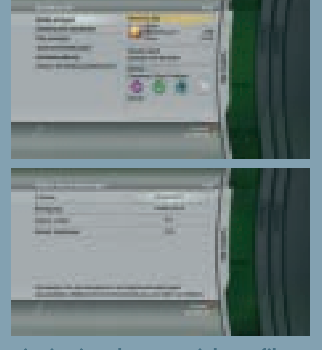
Stellt System-Präferenzen wie Sprache, Uhrzeit, Bildschirmschoner, Auto-Abschalt-Funktion, Audio- und Bildschirmparameter ein. Hier verbirgt sich auch eines der wichtigsten Xbox-360-Features – nämlich die HDTV-Modi. Auflösungen von 480p (720 x 480 Pixel), 720p (1280 x 720) bis zu 1080i (1920 x 1080) werden unterstützt – ein entsprechender HDTV-Fernseher bzw. Monitor samt korrekten Videokabel vorausgesetzt. Ein weiterer wichtiger Punkt ist der Jugendschutz. Die Konsole benutzt länderspezifische Jugendfreigaben (hier zu Lande das USK-Rating), um Spiele für Minderjährige zu sperren. Zusätzlich lässt sich der Zugriff auf Spiele verwehren und mit Passwort versehen. Schließlich organisiert Ihr Festplattendaten und Memory Cards. Außerdem konfiguriert Ihr hier die Verbindung zum lokalen Netzwerk, Wireless-LAN sowie Media-PCs.



Im System-Blade konfiguriert Ihr HDTV-Auflösung und den Jugendschutz.

Das Standard Blade

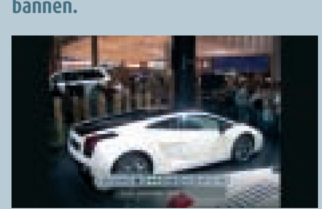




Hier justiert Ihr Euer Spielerprofil und andere Spieleinstellungen.

Dieses Blade lässt sich jederzeit per Xbox-Guide-Button auf dem Pad aufrufen – auch während der Spielesessions. Der obere Bereich zeigt Euer Spielerprofil, das als Visitenkarte in der Online-Welt dient. Dieses Gamertag umfasst Euren Wunschnamen und Bild, ein beliebiges Motto sowie bereits erwähnte Spielerfolge und die bevorzugte Spielzone. Daneben verwaltet Ihr Nachrichten, Freunde und Chats. Werft außerdem einen Blick auf Eure Beurteilung, die von anderen Zockern vergeben wird. Weiter geht's bei den Voreinstellungen, die den Standard-Schwierigkeitsgrad, bevorzugte Farbe und Controller-Empfindlichkeit für alle Spiele justieren. Des Weiteren legt Ihr eigene Soundtracks ein, justiert die Headset-Sprachausgabe und stellt Euren Status auf 'Online', 'Weg', 'Beschäftigt' oder 'Offline'. Für die optische Personalisierung aller Blades sorgen Themen, die es auf dem Marktplatz gibt. Faultiere freuen sich daneben über die Option, die DVD-Lade zu öffnen und die Xbox 360 ein- und auszuschalten, ohne das Sofa zu verlassen.

Medien Blade



Musik

Hier kommen die Multimedia-Fähigkeiten der Xbox 360 zum Zuge. Ein eingebauter Musik-Player gibt Lieder von Audio-CDs, Festplatte, vernetztem PC mit Windows Media Connect und USB-Geräten wie MP3-Player, iPod oder USB-Sticks wieder. Damit sich die Augen nicht langweilen, dürfen sie sich mit psychedelischen Visualisierungen von Kult-Programmierer Jeff Minter ("Tempest 2000") vergnügen. Praktisch: Musik-CDs (auch selbstgebrannte) lassen sich auf Festplatte rippen. Die Xbox 360 ruft online Interpret, Album und Titelnamen ab. Leider funktioniert das Übertragen nicht mit Songs im MP3-Format. Daneben erstellt Ihr Wiedergabelisten Eurer Lieblingstitel auf der Festplatte. Der personalisierte Soundtrack darf dann auch alle Spiele versüßen.

Musik z.B. von Audio-CDs könnt Ihr direkt wiedergeben...

...oder gleich auf Eure Festplatte bannen.

Bilder

Neben Musik habt Ihr auch Zugriff auf Bilder: Schließt Digitalkameras oder oben genannte Geräte via USB an, um Schnappschüsse am Fernseher zu genießen. Ein einfacher Bildbrowser samt Diashow-Funktion verschafft schnellen Überblick. Zusätzlich kann jedes beliebige Bild als Bildschirmhintergrund im Dashboard herhalten.

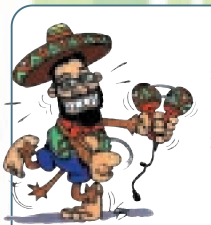
Video

Video-bzw. Film-DVDs werden anstandslos ohne Dongle wiedergegeben – die Steuerung erfolgt per Fernbedienung oder via Controller. Einzelne Videos lassen sich leider nicht auf die Xbox-360-Festplatte aufspielen, sondern nur streamen. Dazu ist ein via Netzwerk verbundener Media-Center-PC nötig.



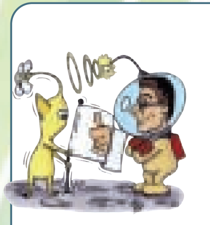


Die Xbox 360 zeigt Diashows Eurer Bilder ebenso wie Video-DVDs.



Oliver Schultes

Vielleicht bin ich einfach schon zu lange Videogamer und der immer gleichen Spielkonzepte müde. Das Start-Line-up der Xbox 360 ist durchweg hochklassig, keine Frage. Aber wo bleiben bei "Weltkriegsshooter jetzt noch realistischer", "Sport-Update mit besserer Optik" und "Asphaltraser superrealistisch" die Innovationen? 'Die liegen bei Xbox Live, den Multimediafähigkeiten und der HDTV-Technik', so der Tenor meiner Redaktionskollegen. Mag sein, für mich zählen in erster Linie jedoch die Spiele. Und da vermisse ich seitens der Microsoft-Entwickler den Mut zu Neuem (von Drittherstellern will ich das zum Launch gar nicht erwarten). Trotz allem Gemecker: Faszinierend ist die Kiste schon irgendwie...



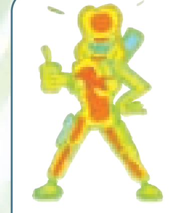
Ulrich Steppberger

Evolution statt Revolution: Mal ehrlich, hat wirklich jemand geglaubt, dass mit der Xbox 360 alles anders wird? Meine realistischen Erwartungen hat Microsoft erfüllt: Grafisch zeigen Titel wie "Kameo" und "Project Gotham Racing 3" trefflich auf, was wir noch alles erwarten können – allerdings wird damit auch klar, dass zum Genuss des Fortschritts der alte Fernseher ausgedient hat. Als passionierter Kleinkram-Fan gefallen mir die durchdachten Details in der Benutzerführung und speziell die generalüberholte Xbox Live Arcade ausgesprochen gut: Die Konsole als Fundgrube für spaßige Zwischendurch-Unterhaltung ist zwar nicht das Hauptargument für den Kauf, aber eine feine Beigabe.



Thomas Stuchlik

Bewährte Technik in schickem Gewand. Die Xbox 360 hat mich nicht enttäuscht, aber auch nicht wirklich fasziniert. Bei den Spielen kann man nicht von einem NextGen-Sprung sprechen, eher von einem Schritt in die richtige Richtung. Natürlich schöpfen Starttitel kaum das Potenzial der neuen Konsole aus. Deshalb warte ich sehnsüchtig auf die Spiele der kommenden Jahre, die die Xbox 360 ausreizen. Beeindruckt bin ich bisher nur von den vielfältigen Multimedia-Fähigkeiten und dem stimmigen Xbox-Live-Konzept. Mit Marktplatz, Personalisierung und Gamertag-Features wird die 360 neue Freunde finden. Microsoft ist in Sachen Online der Konkurrenz zwei Schritte voraus.



Janina Wintermayr

Typisch Deutsch: Die Konsole ist noch nicht einmal auf dem Markt und schon wird gemeckert. Was erwarten sich die Spieler auch von der nächsten Konsolengeneration? Fotorealistische Optiken, bahnbrechende Spielkonzepte? Wer solch unrealistische Forderungen stellt, kann natürlich nicht die Vorteile der Xbox 360 genießen. Als da wären die multimedialen Fähigkeiten und der ausgebaute Online-Dienst. Allen Miesmachern zum Trotz überzeugt auch das Gros der Launch-Titel. Grafische Überflieger bleiben zwar aus (das war auch schon beim PS2-Launch nicht anders), spielerisch bewegen sich alle Titel aber auf höchstem Niveau. Und schließlich soll ja auch der Spielspaß im Mittelpunkt stehen.



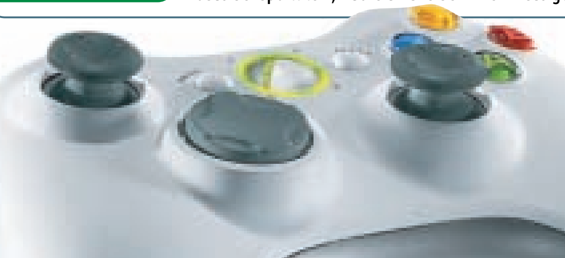
Raphael Fiore

Gratulation für den ersten, (fast) weltweiten Konsolenauftakt: Für diesen Kraftakt halte ich schon einmal den Daumen hoch. Besonders beeindruckt bin ich vom sensationellen Online-Angebot: Die günstigen, teils höchst amüsanten 'Xbox Live Arcade'-Spiele (absolutes Highlight: "Geometry Wars: Retro Evolved") wecken den High-Score-Jäger in mir und die simple, hübsche Benutzerführung lockt auch Einsteiger ins Netz. Apropos Netz: Das überdimensionale Netzteil ist eine Frechheit und die extrem schweißfördernde Pad-Oberfläche gehört abgeschafft. Bei den Debüttiteln gibt's hingegen nichts zu meckern: Noch nie gab es eine solch breite und spielerisch erhabene Auswahl zum Start.



Matthias Schmid

Ich bin hin- und hergerissen! Einerseits lassen mir fast fotorealistische "NBA Live 06"-Basketballer und atmosphärisch dichte "Call of Duty 2"-Schlachten die Kinnlade herunterklappen. Sitz ich allerdings vor der heimischen 4:3-Kiste geht der Wow-Effekt flöten. Spätestens beim Spieledealer meines Vertrauens stellt sich der 'Argh'-Effekt ein: Microsoft erlaubt sich – wie schon zum Xbox-Launch – erneut die Frechheit, für viele Titel schlappe 70 Euro zu verlangen. Bleibt zu hoffen, dass der Denkzettel nicht lange auf sich warten lässt. Trotz der hohen Produktqualität, wirken viele Titel etwas unfertig: wegrationalisierter Karriere-Modus bei Sporttiteln, Ruckelanfälle bei "NfS" – das geht besser!



XBOX LIVE ARCADE

MICROSOFTS INNOVATIVER ONLINE-DIENST FÜR GELEGENHEITSSPIELER KOMMT AUF DER XBOX 360 IN FAHRT.

Wir erinnern uns: Auf der E3 2004 war die größte Ankündigung von Microsoft (sieht man von der Bekanntgabe des "Halo 2"-Starttermins ab) die bevorstehende Einführung von "Xbox Live Arcade". Damit sollte ein Online-Portal geschaffen werden, über das kleine Heimentwickler Spiele für geringe Preise veröffentlichen können und Zocker spaßige Produkte für zwischendurch finden. So interessant die Idee, so unspektakulär ging der Service letztlich ein halbes Jahr später an den Start – auf unserem Kontinent geschah die Einführung gar weitgehend unbeachtet im Sommer.

Ein größerer Erfolg scheiterte aber nicht nur am Bekanntheitsmangel, sondern auch einigen Tücken rund um Benutzerführung und Verfügbarkeit. Um nämlich ein Arcade-Spiel zu erhalten, mussten mehrere Vorbedingungen erfüllt werden: Eine Start-DVD war zwingend notwendig (und nur bei Microsoft erhältlich), außerdem ging ohne gültigen Xbox-Live-Account inklusive der entsprechenden Unkosten nichts – echte Hürden also für Daddler, die nur mal eben ein einzelnes Spiel herunterladen wollten. Zumal die Titel mit Preisen zwischen zehn und 15 Euro auch nicht gerade Schnäppchen waren.

Alles wird besser

Bei der Xbox 360 gelobte Microsoft Besserung und baute die Arcade ins Dashboard ein: Ihr müsst also nicht jedes mal eine DVD einlegen, wenn Ihr die Spiele auf Eurer Platte benutzen wollt, sondern seid mit einem Tastendruck im Menü-Blade. Auch sonst wurde die Zugänglichkeit klar verbessert: Einen Internet-Anschluss braucht Ihr natürlich immer noch, aber die anderen Hürden sind Vergangenheit.

Um die gratis Demo-Fassungen auf Eure Platte zu laden, benötigt Ihr lediglich einen kostenlosen Xbox-Live-Silber-Zugang. Entscheidet Ihr Euch nach ein paar Proberunden zum Kauf, wird auch das erleichtert - bezahlt wird über die 'Microsoft Points', die Ihr entweder per Kreditkarte erwerbt oder mittels einer im Handel gekauften Prepaid-Karte aufladet.

Zudem fallen die Preise moderater aus: Schnäppchen wie "Geometry Wars" gibt's schon ab 400 Punkten, was umgerechnet etwa fünf Euro ausmacht. Einziger Wermutstropfen: Hattet Ihr ein Spiel auf der alten Xbox erworben, lässt sich das leider nicht gratis neu auf die Festplatte schaufeln.

Zum Start finden Premium-Käufer die Knobelei "Hexic HD" vom "Tetris"-Erfinder Alexey Pajitnov umsonst auf ihrer Festplatte. Im Xbox-Live-Netz gibt's vom ersten Tag an mehr als ein Dutzend Download-Kandidaten, die sich aus alten Bekannten und Neuveröffentlichungen zusammensetzen – auf diesen Seiten stellen wir Euch die interessantesten Vertreter näher vor. *us*

Das Arcade-Startprogramm

Spiel	Genre
Bankshot Billiards 2	Sportspiel
Bejeweled 2	Denkspiel
Crystal Quest	Action
Gauntlet	Retro
Geometry Wars: Retro Evolved	Action
Hardwood Backgammon	Brettspiel
Hardwood Hearts	Kartenspiel
Hardwood Spades	Kartenspiel
Joust	Retro
Marble Blast Ultra	Geschicklichkeit
Mutant Storm Reloaded	Action
Outpost Kaloki X	Simulation
Robotron 2084	Retro
Wik: Fable of Souls	Geschicklichkeit
Zuma	Denkspiel

Die Titel-Auswahl basiert auf dem uns zugänglichen Vorab-Dienst und hat den Stand von Mitte November – Änderungen und Ergänzungen im fertigen Angebot könne wir darum nicht ausschließen.

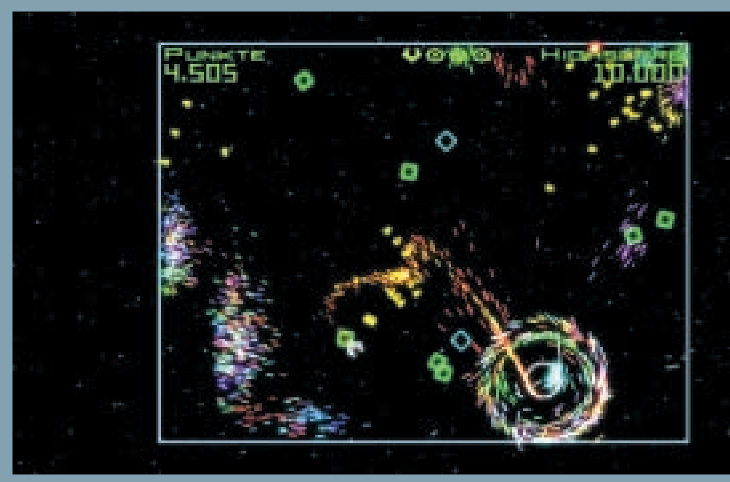
Mutant Storm Reloaded



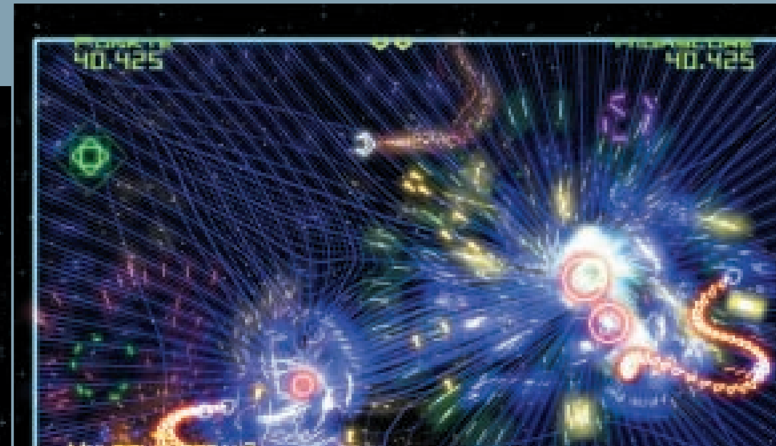
Dank 360-Power fallen die psychedelisch angehauchten "Mutant Storm"-Levels noch eine ganze Ecke schriller aus.

Das Original-"Mutant Storm" gehörte zu den technisch ausgereiftesten Titeln der ersten Arcade-Generation und macht auch im 360-Gewand eine feine Figur. Wie "Geometry Wars" bedient sich das Grundprinzip freimütig bei "Robotron 2084" und bleibt dabei noch näher am klassischen Vorbild: 89 Levels lang säubert Ihr einen Raum nach dem anderen von bunten SciFi-Angreifern. Neben optischen und akustischen Spielereien wurde der Ballerei ein gelungener Zweispieler-Modus spendiert. Bei diesem wetteifert Ihr zwar gegeneinander um die höchste Punktzahl, müsst aber zugleich auch als Team arbeiten, weil die Leben gemeinsam verrechnet werden.

Geometry Wars: Retro Evolved



Als netter Bonus mit dabei: Das Ur-"Geometry Wars" aus "Project Gotham Racing 2" könnt Ihr ebenfalls anwählen.



In der neuen "Evolved"-Variante geht die Post ab: Wer gut ballert, füllt den Bildschirm mit spektakulären Partikeleffekten.

Als wohl überraschendster Zeitfresser entpuppte sich die nur auf den ersten Blick schlichte Vektorballerei von Bizarre Creations: Der Vorgänger gewann als verstecktes Bonusspiel in "Project Gotham Racing 2" eine treue Fangemeinde, im neuen Luxusraser ist eine zeitbeschränkte Fassung des Nachfolgers dabei. Wer unbegrenzt ballern will, kauft sich den Arcade-Download, der als Extra zudem den Erstling enthält.
Der Spielablauf orientiert sich stark am Automatenklassiker "Robotron 2084": Mit einem Analogstick lenkt Ihr Euer Gefährt, mit dem anderen wird unabhängig davon in alle Richtungen geschossen. Die "Tempest"-inspirierte Linien-Optik wirkt zwar simpel, lässt aber bald die Grafik-Muskeln spielen: Wenn mehrere schwarze Löcher und dutzende Feinde über das Bild huschen und Eure Schüsse das Hintergrundgitter verformen, wirbeln massenhaft Partikel in einem neonfarbenen Effektrausch über den Schirm und sorgen für den berüchtigten 'Diesmal knack ich den High Score'-Suchteffekt – zumal die eigenen Bestleistungen im Xbox-Live-Rekordbrett vermerkt werden.

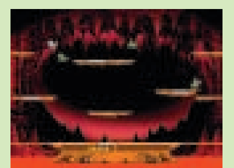
Wik: Fable of Souls



Mit Zungenschlag geht alles besser: Der kleine Schlingel Wik zeigt ganzen Körpereinsatz, wenn es um die Fütterung seines Monsterbegleiters geht.

Als Kontrastprogramm zu den ganzen SciFi-Ballereien gibt sich das friedfertige "Wik: Fable of Souls" ausgesprochen besinnlich: Waffen und kalte Technik sind hier out, Natur und ätherisches Ambiente in. Als zierlicher Hüpfer Wik springt Ihr mittels einer ungewöhnlichen Steuerung durch bildschirmgroße Levels, schwingt mit Eurer Zunge über Abgründe und sammelt Raupen, die ein monströser Begleiter gern verschlingt. Optisch erinnert die rätsellastige Hüpferei etwas an die Frühwerke der Oddworld Inhabitants und ist auf jeden Fall einen Blick wert, wenn es nicht immer nur lautes Geknalle sein soll.

Joust / Robotron 2084 / Gauntlet



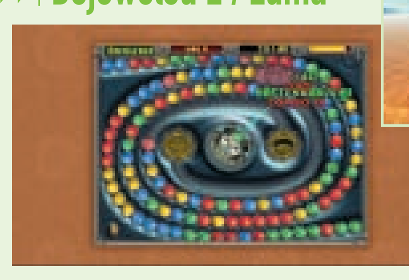




Die optische Feinpolitur wurde intelligent durchgeführt: Alles sieht etwas moderner aus, ohne den Charme des Originaldesigns zu torpedieren.

In der alten Arcade gab es zwar eine Retro-Rubrik, aber Angebote blieben (in Europa) Fehlanzeige. Auf der Xbox 360 sieht die Lage schon zum Start besser aus, als erster Hersteller versorgt uns Midway mit einer Handvoll zeitloser Oldies – darunter das Ur-"Robotron 2084", die ungewöhnliche Flatterei "Joust" und der "Champions of Norrath"-Urahne "Gauntlet". Neben den 1:1-Fassungen bekommt Ihr nette Updates spendiert wie dezent aufpolierte Grafiken sowie Spielmodi, die zum Teil auch im Team über Xbox Live gedaddelt werden können.

Bejeweled 2 / Zuma





Die beiden PC-Knobler nutzen das Widescreen-Format zwar nicht aus, aber das schadet dem Spaß nicht.

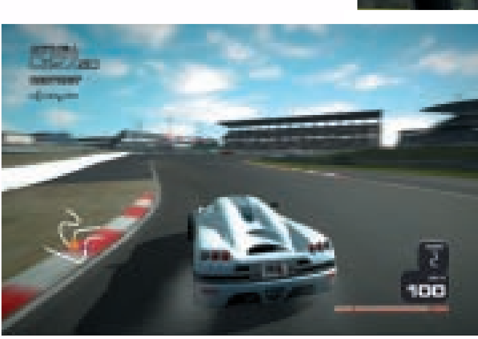
Knobelfreunde finden (noch) nichts Neues, aber zwei altbekannte Hochkaräter sorgen für Denksport: "Zuma" ist mit der Xbox-Fassung identisch, bei "Bejeweled" bekommen wir nun den besseren zweiten Teil spendiert. Die "Zookeeper"-Inspiration hat sich zwar spielerisch nur minimal verändert, lockt dafür aber mit hübscherer Optik und motivierenderen Modi inklusive zahlreicher Puzzle-Aufgaben.





360 In der ersten Garage bewundert Ihr nicht nur Eure Autos, Ihr findet hier auch die "Geometry Wars"-Automaten.





360 Auch der moderne Formel-1-Kurs vom Nürburgring ist dabei und dient gleichzeitig als Teststrecke.

360 Ab in die grüne Hölle: Dank schicker Innenansicht erlebt Ihr die legendäre Nordschleife mit ihren über 20 Kilometern Länge so intensiv wie noch nie.

NEXTGEN-FAKTOR

Wunderbar detaillierte Städte und die lebensechte Cockpit-Perspektive deuten an, was in der Hardware steckt.

TV VS HDTV

Abgesehen vom obligatorischen Detailverlust sieht die Flitzerei auch auf Standard-TVs sehr gut aus – Vollbild gibt's nur im Rennen.

PROJECT GOTHAM RACING 3

Die britischen Entwickler von Bizarre Creations sind bekannt für ambitionierte Rennspiele: Den Anfang machte "Metropolis Street Racer" für Segas letzte Konsole Dreamcast, das nach mehreren Verschiebungen und trotz einiger Bugs die Herzen der Rennspielfans mit seinem erfolgreich verwirklichten Konzept eroberte – so lebensecht umgesetzte Stadtrennen gab es vorher nirgends zu erleben. Ein direkter Nachfolger von "MSR" wurde durch das verfrühte Aus des Dreamcast unmöglich, aber ein anderer Hardwarehersteller nutzte das vorhandene Potenzial: Microsoft sicherte sich die Dienste von Bizarre, um zum Xbox-Start mit "Project Gotham Racing" einen Rennspielhit präsentieren zu können. Auch der zweite Teil überzeugte vor rund zwei Jahren auf ganzer Linie, entsprechend hoch waren die Erwartungen für "Project Gotham Racing 3", nachdem dieses offziell als Start-Titel für die Xbox 360 angekündigt wurde.

Ab dem 2. Dezember geht's also wieder in einigen Metropolen rund um den Globus zur Sache. Bizarre setzte bei der Stadtauswahl auf eine Mischung aus bewährten und neuen Schauplätzen: Tokio, New York und London gab es zuletzt beim ersten "Project Gotham Racing" zu sehen, die legendäre Nordschleife feierte in Teil 2 ihr Debüt – erstmals dabei ist das amerikanische Spielerparadies Las Vegas.

Viel Asphalt für alle

Damit hat sich die Zahl der Rennorte im Vergleich zum Vorgänger zwar halbiert, aber der Schein trügt, denn die tatsächlich befahrbare Fläche wurde kräftig erweitert. So seid Ihr z.B. in New York nicht nur auf kleine Gebiete Manhattans beschränkt, sondern braust über zwei gewaltige Brücken in benachbarte Ortsteile wie Brooklyn, während beim Nürburgring nun auch der modernde Formel-1-Kurs zur Auswahl steht. Die Innenstadt von London mitsamt ihren zahlreichen Sehenswürdigkeiten ist ebenso in größerem Umfang enthalten wie die von Neonreklamen gesäumten Straßen Tokios. Imposant fällt die zentrale Straße – der Strip – von Las Vegas aus: Die meisten der bekannten Casinos säumen die Asphaltmeile, bei vielen könnt Ihr auch kurzerhand einen Abstecher durch die Einfahrten machen. Wer die große Erkundungstour nimmt, ist stolze fünf Minuten unterwegs. Für jede Stadt hat Bizarre ein Dutzend Strecken fest vorgegeben, die u.a. im Karriere-Modus befahren werden – acht Rundkurse und erstmals vier

360 Jedes Auto bekam ein originalgetreues Cockpit spendiert: Beim ultraschnellen McLaren F1 sitzt Ihr in der Mitte des Wagens.





Ulrich Steppberger

Bizarre Creations macht mich (fast) wunschlos glücklich: Zwar zähle ich mich zu der Fraktion, die an der Struktur des Vorgängers nichts geändert gesehen hätte. Aber die Neuausrichtung, die sichtlich auf Nicht-Profis eingeht, hat so viel zu bieten, dass ich am liebsten rund um die Uhr Gas geben würde: Die wunderbar detaillierten Städte (vor allem der Neuzugang Las Vegas glänzt) und Autos sehen auf der Xbox 360 klasse aus, die Rennen machen so viel Spaß wie immer und als Online-Rennspiel ist "PGR 3" ohnehin nicht zu schlagen. Die feinen Extras wie Gotham TV, Fotomodus und Streckeneditor runden das Gesamtpaket ab – die Raserei gehört in jede 360-Sammlung.

360 Bizarre hat ein paar neue Rennvarianten erdacht: Hier geht's z.B. darum, Sektorbestzeiten zu ergattern und am Ende mit mehr Abschnitten durchs Ziel zu gehen wie die konkurrierende Fahrergruppe.

Pisten mit fixen Start- und Zielpunkten. Wem das nicht reicht, darf sich eigene Routen basteln, denn "Project Gotham Racing 3" verfügt über einen komfortablen Strecken-Editor (mehr dazu im Kasten auf der nächsten Doppelseite).

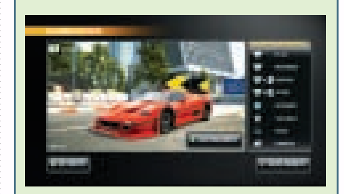
Hauptsache schnell

Auch die Autoauswahl wurde kräftig umgestellt: Als erste Grundregel für die Aufnahme ins rund 80 Vehikel starke Teilnehmerfeld gilt der Grundsatz 'mindestens 250 km/h'. Ihr saust also nur noch mit PS-starken Sportwagen und ähnlichen Kalibern über den Asphalt, gewöhnlichere Boliden wie Minis, SUVs oder Mittelklasse-Pkws wurden gestrichen. Leider finden sich wohl aufgrund von Lizenzhürden ein paar Nobelflitzer nur in modifizierter Form wieder, so reduziert sich die ehemals große Porsche-Armada wie bei "Gran Turismo 4" auf die überarbeiteten Geschosse der Tuning-Firma RUF. Dafür freuen sich Liebhaber schnittiger Kurven, dass z.B. Lamborghini mit einigen Modellen vertreten ist.
Als besonderen Glanzpunkt dürft Ihr dank einer neuen Perspektive auch virtuell hinter das Lenkrad schlüpfen: In einer der Innenansichten sitzt Ihr

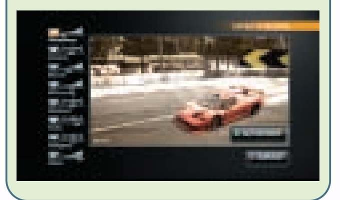


360 Während die Karosserien nur noch minimal verbeulen, wurde auf akkurate Lichtreflexionen viel Wert gelegt: Gerade bei Nachtrennen fallen die Spiegelungen auf dem Lack ausgesprochen lebensecht aus.

Schnappschuss
Der Fotomodus von "PGR 3"



Wer schon bei "Gran Turismo 4" am liebsten seine Fahrzeuge ablichtete, wird auch auf der Xbox 360 glücklich: Bizarre spendierte dem Stadtraser einen ausführlichen Fotomodus, in dem Ihr nach Herzenslust Eurer Knipslust nachgehen könnt.
Ihr erreicht den Modus jederzeit über das Pausemenü, also auch aus dem laufenden Rennen heraus. Einen guten Moment für ein Foto trefft Ihr einfacher, wenn Ihr eine gespeicherte Wiederholung benutzt oder Euer Lieblingsvehikel in der Garage ablichtet, denn die Position des Autos lässt sich im Editor nicht verändern. Ansonsten mangelt es nicht an Details: Die Kamerastellung ist nahezu beliebig variierbar und bevor Ihr den Auslöser drückt, regelt Ihr stufenlos Schärfe, Blenden- und Verschlussgröße oder Kontrast und Helligkeit – Nostalgiker geben zudem einen Schuss Sepia dazu. Einziges Manko: Derzeit lassen sich die fertigen Schnappschüssse noch nicht aus dem Spiel exportieren.





360 Regenwetter wurde abgeschafft, dafür baute Bizarre 'bewölkt' als neue Beleuchtungsvariante an – auf die Fahreigenschaften hat das keinen Einfluss.

in einem detailreich modellierten Cockpit inklusive Lenkrad sowie Armaturenbrett und könnt Euch darin sogar umschauen.

Fahrt, wie Ihr wollt

Das veränderte Fahrzeugaufgebot macht es klar: Auch die Karrierestruktur von "Project Gotham Racing 3" verläuft in spürbar anderen Bahnen. Spielt Ihr offline, stehen 22 unterschiedliche Meisterschaften auf dem Programm: Die sind aber nicht mehr nach Leistungsklassen eingeteilt, sondern basieren z.B. auf dem Ort, an dem alle Läufe stattfinden oder beinhalten nur bestimmte Wettbewerbstypen – wie beim Vorgänger wählt Ihr fünf Schwierigkeitsgrade je nach Eurer Selbsteinschätzung. Konkret bedeutet dies, dass Ihr alle Rennen mit einem einzigen Fahrzeug bestreiten könnt. Entsprechend sind nahezu alle Boliden von Beginn an freigeschaltet, lediglich eine Hand voll Prototypen muss erst durch Erfolge erfahren werden. Einen Haken hat die Sache allerdings: Umsonst bekommt Ihr die Flitzer nicht, und für exquisite Modelle benötigt Ihr eine Menge Geld, das Ihr natürlich durch Siege zu verdienen habt.

Neben barer Münze wird Euer Erfolg wie gehabt in Kudos gezählt: Letzteres sammelt Ihr durch erfolgreiche Rennen, aber vor allem mittels eines gekonnten Fahrstils. Elegante Drifts (die diesmal in verschiedenen Varianten berechnet werden), Überholmanöver oder geschicktes Ausnutzen des Windschattens zählen ebenso dazu wie Sprünge über Kuppen, auf zwei Rädern zurückgelegte Wegdistanzen und fehlerfrei absolvierte Abschnitte. Letzteres ist besonders wichtig, denn deftige Kontakte mit Leitplanken unterbrechen Eure Kudos-Combos und kosten massenhaft Punkte.

Alle von den Vorgängern bekannten Rennmodi sind dabei: So fahrt Ihr normale Rennen, tretet zu kniffligen Hütchentorslaloms an, müsst Mindestgeschwindigkeiten an einer Radarfalle erzielen, eine bestimmte

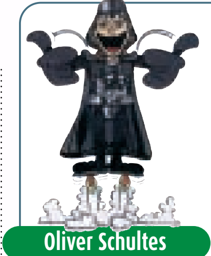
Gotham TV
Multimedialer Online-Einsatz



360 Bei 'Helden'-Rennen lasst Ihr Euch von Könnern inspirieren.

Ist Eure Xbox 360 mit dem Internet verbunden, kommen die innovativen Ideen von 'Gotham TV' zum Einsatz: So läuft in den meisten Menüs unten ein Ticker durch das Bild, der neue Rekordfahrten anderer Spieler und vor allem Eurer Freunde verkündet.
Noch ambitionierter sind die Live-Übertragungen: Je nach gewähltem Kanal könnt Ihr dann direkt bei stattfindenden Rennen von besonders guten Fahrern oder Euren Bekannten einsteigen und das Geschehen in Echtzeit verfolgen – dank ausgeklügelter Technik sollen bis zu 30.000 Zuschauer bei einem Lauf möglich sein.



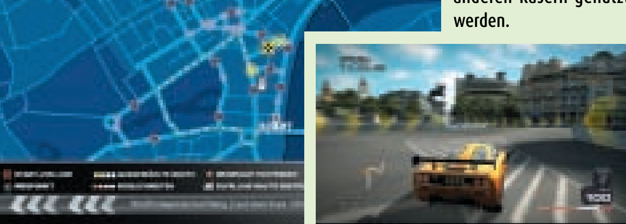


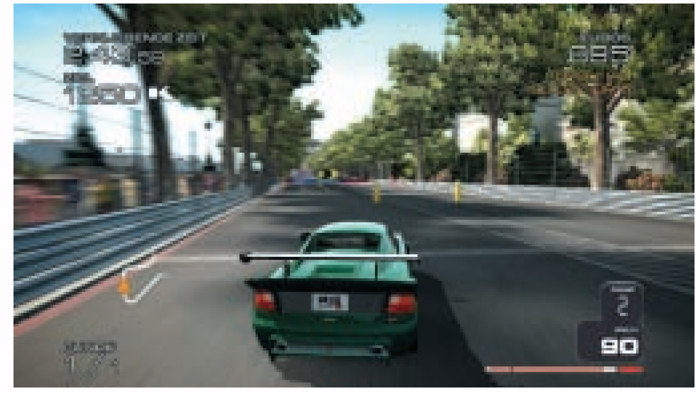
Oliver Schultes

Ich hab' den Werdegang von "Project Gotham Racing 3" mitverfolgt und insgeheim das Schlimmste befürchtet. Doch das fertige Produkt überzeugt in allen Belangen: Die Grafik protzt mit unzähligen Details sowie einer spektakulären – und genial spielbaren – Cockpit-Perspektive. Das Fahrgefühl ist hervorragend, die Kursführung durchdacht und der Umfang groß genug, um mehrere Wochen motiviert vor der Konsole zu hocken. Dass "PGR 3" mit der ganz heißen Entwickler-Nadel gestrickt wurde, merkt man nur an kleinen Details: Um die Bildrate stabil zu halten, reduzierte Bizarre Creations die HD-Auflösung beispielsweise auf 600 statt 720 mögliche Zeilen. Dies fällt aber nicht weiter auf.

Fahrt, wohin Ihr wollt
Der komfortable Streckeneditor von "Project Gotham Racing 3"

Wenn man sich schon so viel Mühe macht, mehrere Städte so detailgenau zu modellieren, dann kann man das Ergebnis auch allen zugänglich machen – so dürfte wohl der Gedankengang bei Bizarre Creations gewesen sein. Darüm seid Ihr beim Xbox-360-Raser nicht wie bisher auf eine fix vorgegebene Streckenzahl beschränkt, sondern könnt mit Hilfe eines leicht zu bedienenden Editors eigene Kurse basteln. Auf Knopfdruck erhaltet Ihr einen Stadtplan von den vier Metropolen (der Nürburgring bleibt außen vor), auf dem alle möglichen Startplätze und Kreuzungen eingezeichnet sind. Mit einem Corsur markiert Ihr den Ausgangspunkt und klickt Euch dann bequem zur gewünschten Route – wer's noch einfacher mag, lässt sich einfach eine Zufallsstrecke berechnen. Das Ergebnis könnt Ihr sofort einem Praxistest unterziehen und bei Gefallen speichern. Besonders fein: Eure Kreationen bleiben nicht ausschließlich Euch vorbehalten, sondern können dank Xbox Live auch für Rennen mit anderen Rasern genutzt werden.





360 Manche mögen sie, andere kriegen die Krise: Die berüchtigten Hütchenslaloms fehlen auch diesmal nicht.

360 Wenn Ihr in der Innenansicht unterwegs seid, könnt Ihr Euch mit dem rechten Analogstick frei umschauen: Das sieht spektakulär aus, ist aber während eines Rennens nicht zu empfehlen, weil Ihr dann den Blick für die Piste verliert.

Anzahl Gegner unter Zeitdruck überholen oder die Bestzeit einer Runde unterbieten. Dazu gesellen sich neue Varianten wie das Checkpoint-Rennen an Start-Ziel-Kursen ebenso wie Läufe, bei denen am Rundenende jeweils der Letzte ausscheidet oder die Vorgabe, innerhalb eines knappen Zeitlimits genügend Driftpunkte zu machen.

Spielspaß off- und online

Nicht in der Karriere vertreten, aber nicht weniger spaßig ist eine teambasierte Wettbewerbsart, bei dem Eure Crew siegt, indem sie mehr Abschnittsbestzeiten sammelt als der Gegner. Diese und andere Läufe wie z.B. Rekordjagden wählt Ihr im 'Spielspaß'-Menüpunkt, wo Ihr Euch ohne Leistungsdruck austoben könnt. Online schließlich fahrt Ihr freundschaftliche Rennen mit anderen Xbox-Live-Zockern, veranstaltet eigene Meisterschaften (diesmal werden Rennpunkte statistisch erfasst) oder wagt Euch in einen eigenständigen Karriere-Modus, mit dem Ihr Eure Internet-Platzierungen verbessert – je nach Rennart dürfen bis zu acht Raser gleichzeitig ran. *us*



360 Während die anderen vier Schauplätze in früheren Teilen schon präsent waren, ist die Gamblermetropole Las Vegas erstmals dabei und fasziniert mit einer farbenfrohen wie lebensechten Wiedergabe der realen Umgebung.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	8
Online	8
System	360

USK-Rating frei USK | **Preis:** ca. 60 Euro

Xbox 360

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Bizarre Creations, England
Hersteller: Microsoft
Website: www.bizarreonline.net

Pro
+ extrem detailliert modellierte Städte
+ brillante Cockpit-Perspektive
+ durchdachte Karrierestruktur
+ edle Fahrzeug-Auswahl
+ innovative und tolle Online-Einbindung

Contra
- Fotos nicht exportierbar

Alternativen:

PS2	**Gran Turismo 4** (94%, MAN!AC 04/05)
Xbox	**Project Gotham Racing 2** (91%, MAN!AC 12/03)
NGC	**Need f. Sp. Underground 2** (84%, MAN!AC 12/04)



Project Gotham Racing 3

Xbox 360

Grafik 82 %
Sound 81 %

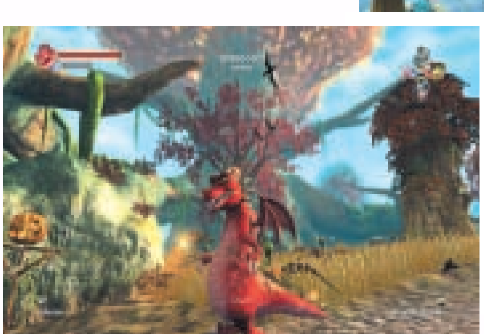
92 % Spielspaß

Famoser Stadt-Raser mit tollen Metropolen, feiner Optik und originellen Neuerungen.

VIDEO AUF DVD!



360 Zu zweit rast Ihr durch bereits gemeisterte Levels. Bei der erweiterten Weitsicht geht die Xbox-360 in die Knie.



360 Schuppen zählen: In Bewegung erspäht Ihr zusätzliche Details wie Käfer, Futter suchende Krähen und Lichtpartikel.



360 Einmal HDTV, bitte. Zahlreiche Details bleiben Euch auf normalen TV-Geräten verwehrt. Dadurch geht ein großer Teil der Atmosphäre flöten.

KAMEO ELEMENTS OF POWER

NEXTGEN-FAKTOR

Brachiale Massenschlachten und enorme Plastizität ziehen Euch in den Bann.

TV VS HDTV

Auf kleinen Schirmen erkennt Ihr einige Schriften kaum, die brillanten HDTV-Texturen verschwinden gänzlich. Dafür gibt's 4:3-Vollbild.

Die kleine Elfenprinzessin Kameo weckt nicht nur beim Spieler, sondern auch bei ihrer Schwester Emotionen. Doch Kalus' Gefühlsausbrüche sind negativer Natur. Denn die bösartige Schwester missgönnt Kameo die Bevorzung von ihrer Mutter. Die Königin der Elfen schenkte der herzallerliebsten Kameo nämlich die Fähigkeit, in die Rolle von diversen Kreaturen zu schlüpfen. Deshalb befreit die heimtückische Kalus den König der Trolle aus dem Elfen-Kerker. Das dreckige Loch war keine akzeptable Behausung für den mächtigen Monarchen. Hasserfüllt entführt der furchteinflößende Bösewicht die Familie von Kameo. Nebenbei stellt er eine gigantische Troll-Armee auf und zieht in den Krieg gegen die Elfen. Doch der uralte Konflikt zwischen den beiden Rassen verläuft ungleich, da die Trolle zwar unheimlich hässlich, aber nicht dumm sind. Die außerordentlich erfinderischen Grünlinge bekämpfen die Elfen nicht nur mit Fausthieben, sondern auch mit Pfeil und Bogen sowie Bomben. Zudem rollen die Fieslinge mit Holzpanzern durch die Gegend, bombardieren die Elfen mit Flugschiffen oder jagen Euch unter Wasser mit fischförmigen U-Booten. Außerdem gibt es etliche Troll-Unterarten: Die reichen von kleinen Wasserträgern über Feuertrollen bis hin zu muskelbepackten Kriegstrollen. Besonders widerstandsfähige Obertrolle trefft Ihr glücklicherweise selten: Die erste Begegnung mit dem gigantischen Oberleutnant-Troll im Wald flößt nicht nur Kameo Angst ein. Feiglinge nehmen die Füße unter die Arme und fliehen ins Dickicht.

Zehn tapfere Fabelwesen

Im Verlauf des Abenteuers sammelt Kameo zehn illustre Weggefährten auf

Die Königin der Elfen schenkt ihrer Tochter Kameo die Fähigkeit, sich in verschiedene Gestalten zu verwandeln. Die Kreaturen gehören folgenden fünf Kategorien an: Wasser, Feuer, Pflanzen, Stein und Eis. Für Feinde und Rätseleinlagen setzt Kameo die Stärken des kunterbunten Haufens gekonnt ein: Die mit einem Saugnapffuß ausgestattete Bestie Flex schnappt sich Pflanzen zum Überwinden von Abgründen und der Greifer der Tiefe torpediert unter Wasser Troll-U-Boote. Die Feuerechse brutzelt bevorzugt Pflanzen und zündet zur Flugschiffbekämpfung Kanonenlunten an. Die bärenstarke Feuertermite entkommt Antagonisten mit zackigen Bewegungen und sprengt Hindernisse mit explosiven Lavabomben. Das streitlustige Kampfkraut vermöbelt Trolle mit deftigen Prügeleinlagen und schlüpft durch verschlossene Türen, indem sich das gelenkige Gewächs durch die Erde bohrt. Die gefräßige Fleischfresserpflanze schnappt sich mit dem Haifischkiefer alles was sich bewegt. Der abgefahrene Trümmerschleuder wirft mit seinen eigenen Körpersteinen, die sich nach Abschuss wieder artig in den Geröllhaufen einfügen. General Schaden rollt steile Rampen hoch, dreht sich in der Luft bis zu 360 Grad und vollführt so einen Doppelhüpfer. Der bärenstarke Yeti Chilla friert seine Gegner mit einem Eisregen ein und der hünenhafte Blizzard liebt steile Rutschereien auf seinem Schneeball. Mit Elementarfrüchten kauft Ihr für jeden Charakter drei zusätzliche, für das Durchspielen von "Kameo" nicht zwingende Techniken sowie mehr Lebensenergie ein.



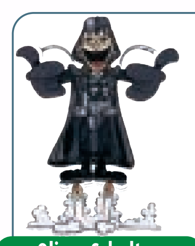
360 Der gewaltige Blizzard rollt nie ohne Schneekugel aus dem Haus.



360 Der Greifer der Tiefe löscht mit seinen Schlaucharmen an Land jedes Feuer.

Elfenwelt

Die zierliche Elfenprinzessin Kameo stellt in diesen dunklen Tagen die letzte Hoffnung für die eher sanftmütigen Elfen dar. Nach dem happigen Einstiegsintermezzo verliert Eure Heldin jedoch ihre drei Wegbegleiter und sammelt die insgesamt zehn hilfreichen Kreaturen (mehr Infos findet Ihr im Extrakasten links) nach und nach wieder ein. Kameo reist dank Portalen munter zwischen



Oliver Schultes

Als echter MAN!AC lernt man, bei Konsolenstarts nicht allzu euphorisch zu sein. Aber bei "Kameo" kann ich nicht anders: Im Vergleich zur Abenteuer-Referenz "Zelda" ist Rares Fantasy-Epos zwar kürzer und geradliniger ausgefallen. Dafür gibt's exzellente Spielbarkeit, einen wunderbar ausbalancierten Mix aus Rätsel-, Hüpf und Massenschlachteinlagen sowie eine top Kameraführung, die ohne viel manuelles Nachregeln auskommt. Und das Beste: Die Entwickler packten das Ganze in wunderschöne HDTV-Welten – da ruckelt nichts trotz monströser Bauten und tausenden Charakteren auf dem Schirm. Den laschen Zweispieler-Modus hätte Rare sich allerdings sparen können!

360 Trollt euch, ihr Trolle! Zwischen den rätsellastigen Dungeons und Oberwelten bekämpft Ihr immer wieder Horden von Trollen im Herzstück Eures Landes.

den verschiedenen Welten hin und her. Dabei unterscheidet Rare drei verschiedene Universen: Die Elfenwelt, die Schattenwelt und die sechs Hauptszenarien. In der Elfenwelt plaudert Kameo mit ihresgleichen, lässt sich von einer allwissenden Hexe beraten und reitet auf ihrem Pferd durch das große Schlachtfeld. Hier setzt Ihr Euch hauptsächlich mit der Troll-Armee auseinander: Doch Kameo muss sich nicht unbedingt an den verschiedenen Kriegsschauplätzen beteiligen.

Erhascht einen Blick auf die übersichtliche Karte. Der rote Punkt stellt einen Elfenturm dar, der gerade von einem Troll-Heer angegriffen wird. Diesen muss Eure Prinzessin bedingungslos verteidigen, ansonsten endet das fantasievolle Abenteuer abrupt im Desaster. In der bedrückenden Schattenwelt halten dunkle Lebewesen Eure Weggefährten gefangen. Hier läuft der Kampf gegen die schwarzen Dunkelmänner immer nach gleichem Schema ab: Haut einen Lichtdämon k.o., übernehmt seinen seelenlosen Körper und schießt in der Zwischenwelt tödliche weiße Flammen auf die dunklen Krieger. Der triumphale Sieg beschert Euch jeweils einen Wegbegleiter in süßer Babyform.

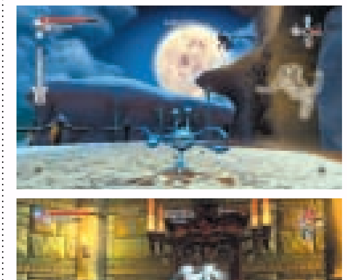
Die meiste Zeit verbringt die tapfere Elfenprinzessin jedoch in den sechs Hauptszenarien.

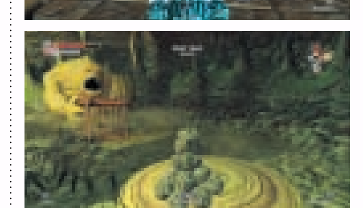
Nutz deinen Kopf

Eure elf Freunde machen sich auf den Weg durch sechs mannigfaltige Welten mit rätsellastigen Dungeons: Durchforstet etwa einen düsteren Wald, schwimmt durch den Wassertempel oder rutscht über eisige Flächen in der Schneewelt. Während Kameo die Kämpfe gegen die ver-

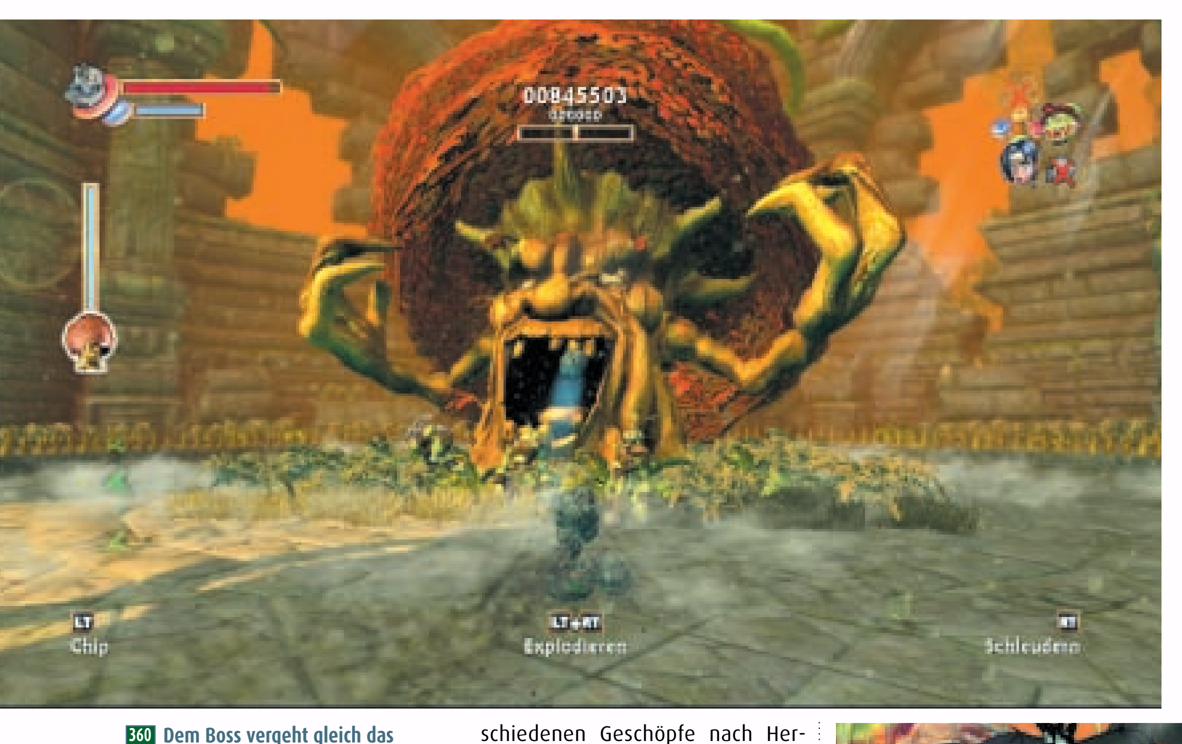


360 Jetzt wird's gleich ungemütlich. Blizzard saust im Sauseschritt die steile, eisige Rutsche runter. Trotz einwandfreier Steuerung fühlen sich Einsteiger dezent überfordert. Doch die fairen Rücksetzpunkte lassen keinen Frust aufkommen.



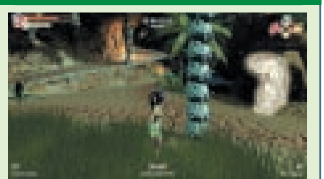


360 Euch erwarten unzählige, simple Rätsel. Falls Ihr trotzdem nicht mehr weiter wisst, hilft Euch Rare mit vielen Tipps.



360 Dem Boss vergeht gleich das Lachen: Trümmelschleuder katapultiert dem Baum einen Stein in den übel riechenden Rachen.

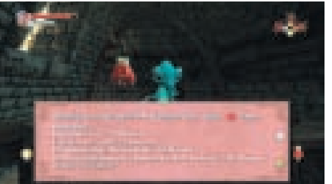
Alles nur geklaut?
Rare bedient sich ungeniert bei Nintendo

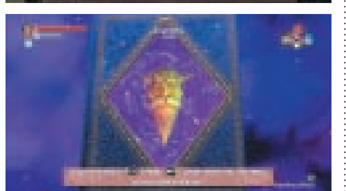


360 Kameo fragt sich, wo sie diesen stacheligen Kerl schon gesehen hat.

Rares früherer Arbeitgeber Nintendo stand bei vielen Gegnern und Rätseleinlagen Pate. Besonders dreist: Der steinige Verwandte (siehe Bild) von Wüstenkaktus 'Pokey' aus dem "Mario"-Universum und die Eisspinnen mit identischem Bewegungsradius wie die Baumspinnen aus "The Legend of Zelda: Ocarina of Time". Der Greifer der Tiefe dreht Wasserräder wie Mario in "Super Mario Sunshine" und General Schaden liebt es sich zu kugeln wie Samus aus "Metroid". Doch dank vielfältigen neuen Ideen muss Rare sicherlich keinen "The Great Giana Sisters"-Rechtsstreit befürchten.

schiedenen Geschöpfe nach Herzenslust mit verschiedenen Wegbegleitern bestreiten kann, müsst Ihr Euch bei den zahlreichen Denkaufgaben für gewisse Helfer entscheiden. Entzündet mit der Feuerechse Drachenkopf-Leuchten in bestimmter Reihenfolge, schmeißt mit Trümmerschleuder Geröll in Steinfiguren, um Käfige zu öffnen oder klettert mit Chilla vereiste Berghänge empor. Zudem bitten Euch freundlich gesinnte Lebewesen um Hilfe: Ein verwirrter Wasserbewohner jagt etwa einen Perlenräuber und eine traurige Mutter sucht verzweifelt nach ihrem Sprössling. Wenn Kameo diese Nebenquests abschließt, erhält Eure Heldin ein nützliches Präsent. Außerdem schadet eine nette Plauderei mit den friedfertigen Kreaturen nie: Ab und an helfen sie Kameo sogar kostenlos aus der Patsche. Wisst Ihr gar nicht mehr weiter,





360 In zahlreichen Shops kauft Ihr nützliche Items. Das Zauberbuch unterstützt Euch mit Rat und Tat (von oben).



360 In der düsteren Schattenwelt befreit Ihr Eure Weggefährten. Doch zuerst müsst Ihr die "Heart of Darkness"-inspirierten Bösewichte vertreiben.

solltet Ihr Euer schlaues Buch zu Rate ziehen. Beim örtlichen Shop kauft Ihr schließlich Runentaschen, Energiebalken erweiterndes Elixier oder die wichtigen, Technik fördernden Elementarfrüchte (eifrige Entdecker finden das gut versteckte Obst auch gratis in den verschiedenen Szenarien). Nachdem Ihr die wichtigsten Geheimnisse der jeweiligen Oberwelt gelüftet habt, öffnet sich die Pforte zu den kurzen, aber knackigen Dungeons. Hier warten besonders gefährliche Fieslinge, viele, äußerst simple Rätsel und der obligatorische Endgegner. Um diesen Geschöpfen den Garaus zu machen, muss Kameo die Fertigkeiten ihrer Wegbegleiter besonders geschickt kombinieren: Rollt etwa mit General Schaden explosive Steine an eine Rampe, schmeißt diese dem grausigen Vieh aus der Tiefe an den Kopf und torpediert den Übeltäter unter Wasser mit Eurem Wasserfrosch 'Greifer der Tiefe'. Eine beendete Welt zockt Ihr alleine oder im Coop-Modus zu zweit nochmals durch. *rf*



Raphael Fiore

10:0 für HDTV: Kameos Konsolen-Odyssee hat ein glorreiches Ende gefunden. Ich bin wahrlich kein Grafikpurist, doch was Rare auf den hochauflösenden Schirm zaubert, lässt meine Augen glänzen: Atemberaubende Texturen, wunderschön modellierte Fabelwesen und beeindruckende Weitsicht – selbst eine berauschend hohe Gegneranzahl juckt die weiße Kiste nicht. Besonders erfreulich: Trotz hohem Schwierigkeitsgrad kommt bei Einsteigern nie Frust auf. Dafür sorgt Rare mit hilfreichen Tipps, überaus fairen Rücksetzpunkten und makellosem Handling. Die Krönung der abgöttisch schönen Fabelgeschichte stellen Eure zehn urkomischen, einzigartig designten und vorbildlich austarierten Wegbegleiter dar.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2
System	360

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

Xbox 360

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Rare, England
Publisher: Microsoft
Website: www.rareware.com

Pro
+ bildschöne Welt mit närrischen Wesen
+ logische Rätsel und 1A-Kampfsystem
+ perfektes Wechselspiel der elf Helden
+ technisch einwandfrei
+ meisterhafte Steuerung

Contra
- paradoxer Elfenturm-Energievorrat

Alternativen:

PS2	Dark Chronicle (90%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Fable (90%, MAN!AC 11/04)
NGC	The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Kameo

Xbox 360

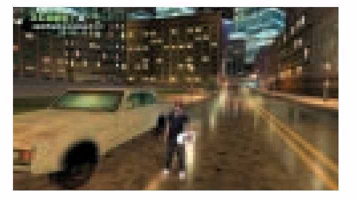
Grafik 84 %
Sound 83 %

91 % Spielspaß

Rares Abenteuer brilliert mit Edeloptik, enormer Abwechslung und perfekter Steuerung.



360 Die quirlige Mindy hilft Euch im Story-Modus regelmäßig weiter.



360 Hoppla: Beim 360-Upgrade hat Neversoft anscheinend ein paar Objekte vergessen...



360 Vorteil HDTV: Bei höheren Auflösungen erkennt Ihr erst richtig genau, wie detailliert der Asphalt ist, der Euch bei Stürzen schmerzhaft bremst.

NEXTGEN-FAKTOR

Keine großen Verbesserungen, aber dafür ein stets flüssiges Bild und feinere Texturen.

TV VS HDTV

Auf Standard-Fernsehern müsst Ihr mit Widescreen-Balken leben, außerdem sorgt die niedrigere Auflösung für mehr Kantenflimmern.

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Mit "American Wasteland" geht die "Tony Hawk"-Serie in die siebte Runde und präsentiert sich mit einem frischen Konzept. Auch bei der Xbox-360-Umsetzung absolviert Ihr nicht mehr in vorgegebener Reihenfolge abgeschlossene Levels, sondern tummelt Euch in einer für Skateboarder idealisierten Version von Los Angeles. Habt Ihr im Story-Modus die entsprechenden Bereiche erst einmal freigespielt, erkundet Ihr völlig frei neun Gebiete (fünf Stadtteile und vier flippigere Örtlichkeiten), die nahtlos miteinander verbunden sind. Mittels eines eingeblendeten Radars spürt Ihr Leute auf, die Euch Aufgaben stellen – je nach Kategorie setzen diese die Geschichte fort oder Ihr verdient Euch z.B. ein paar Dollar, um damit neue Outfits oder Boards zu kaufen. Wer will, kann zwischendurch dem Rollbrett entsagen und dafür mit BMX-Rädern tricksen sowie sich später mit dem 'Zweirad-Tony' Mat Hoffman messen.



360 Vier Rollen gut, zwei Räder auch: Erstmals dürft Ihr in der "Tony Hawk"-Serie auch BMX-Bikes besteigen – in der Story braucht Ihr die Drahtesel aber nur selten.

Freie Fahrt im Skaterland

Neben dem neuen Sportgerät hat Neversoft auch eine Hand voll neuer Tricks eingebaut, darunter der coole Bert Slide, skurrile Wandläufe und mehr Varianten für Manual und Natas Spin. Traditionalisten werden ebenfalls beglückt, denn im Klassik-Modus skatet Ihr durch ein halbes Dutzend Levels aus früheren Teilen und jagt wie seinerzeit High Scores und Buchstaben-Combos. Online geht's wie auf der Xbox zur Sache – Ihr könnt zu acht spielen, aber keine Eigenbau-Parks oder Tricks austauschen. Auch sonst hebt sich die 360-Fassung wenig von den kleinen Brüdern ab: Die Bildrate bleibt jetzt endgültig stabil, höher aufgelöste Texturen und schönere Spiegeleffekte z.B. in Glasfenstern lassen die stärkere Hardware zwar erahnen, die Charaktermodelle und Animationen blieben aber weitgehend identisch. *us*



Ulrich Steppberger

Viel falsch machen konnte Neversoft bei der 360-Umsetzung nicht: Entsprechend spielt sich "American Wasteland" genauso großartig wie auf der älteren Hardware-Generation und lockt auch Rollbrett-müde Sportler mit seiner neuen Ausrichtung. Das Konzept einer einzigen großen Stadt sorgt für Abwechslung, kann aber nicht mit 'echten' Metropolen wie bei einem "GTA" verglichen werden. Die soliden BMX-Einlagen bringen zusätzlichen Pfiff und Anspruch in das Trendsport-Epos, denn die Zweiräder lenken sich spürbar anders. Grafisch liefert Neversoft zwar nichts ab, dass die Xbox 360 ins Schnaufen bringt, aber ein paar zusätzliche Details wie Spiegeleffekte wurden immerhin eingebaut.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	-
Online	8
System	360

USK-Rating: 12 **Preis:** ca. 70 Euro

Xbox 360



E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Neversoft, USA
Publisher: Activision
Website: www.activision.de

Pro
- virtuelles Skater-L.A. gut umgesetzt
- BMX-Räder spielbar
- humorvolle Präsentation
- neue Tricks und Aktionen

Contra
- Klassik-Modus erneut knackig
- nur minimale 360-Ergänzungen

Alternativen:

System	Titel
PS2	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 08/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC	Aggressive Inline (90%, MAN!AC 10/02)



T. Hawk's American Wasteland



Xbox 360

Grafik 62 %
Sound 82 %

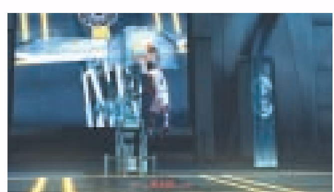
91 % Spielspaß

Wie immer gelungener Skateboard-Spaß mit frischem Ansatz, der die Hardware wenig fordert.





360 Darf nicht fehlen: Im Editor bastelt Ihr Euren Traum-B-Baller.



360 Cool: Im Menü stopft Ihr die Kugel mit Eurem Lieblingsstar in die Maschen.

NEXTGEN-FAKTOR

Meine Herren! Derart brillante Polygonsportler habt Ihr noch nie gesehen.

TV VS HDTV

Vor dem heimischen 4:3-Gerät herrscht Ernüchterung: Balken und die zu kleinen Schriften nerven.

NBA LIVE 06

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	4
Online	2
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 60 Euro

Xbox 360

E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Publisher: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
+ bestechende NextGen-Optik
+ Angriffsbasketball vom Feinsten
+ spektakuläre Dribblings und Dunks
+ die schicksten Sportler aller Zeiten

Contra
- nur wenige Spielmodi
- unschöne Ruckler

Alternativen:

PS2	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
Xbox	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
NGC	NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)

NBA Live 06

Xbox 360

Grafik 80 %
Sound 85 %

85% Spielspaß

Traumhaft spielbares Basketball-Fest mit viel Arcade-Flair, aber nur wenigen Spielmodi.

Die beste Basketball-Liga der Welt setzt auch auf Xbox 360 zu krachenden Monsterdunks und Alley-Oops an. Gerade rechtzeitig zum echten Saisonstart betreten die ebenso hochbezahlten wie hochaufgelösten Ballvirtuosen die Arenen. Wer noch in der Nacht die jüngste 30-Punkte-Show des 'German Wunderkind' Dirk Nowitzki verfolgt hat oder sich über den glanzvollen Saisonstart des Vizemeisters aus Michigan freut, kann wenige Minuten später seine Idole übers virtuelle Parkett steuern.

Allerdings müssen sich 360-Sportler mit einer zwangsverordneten Sparpackung begnügen: Der gigantische Karriere-Modus wurde ebenso vom Silberling verbannt wie Dunkfestivals und One-on-One-Showdowns. Dafür behielt man die Steuerung fast unverändert bei: Mittels Knopfdruck zelebriert Manu Ginobili elegante Korbleger, setzt 'Diesel' Shaq zum Foul-verdächtigen Aufposten oder High-Flyer Dwayne Wade zum Windmill-Dunk an. Dazu greift Ihr jedoch nicht wie auf Xbox, Gamecube & Co. auf individuelle 'Superstar-Moves' zurück. Stattdessen unterscheiden sich bulliger Zwei-Meter-Zwanzig-Center und wieselflinker Playmaker von Natur aus deutlich.



360 Besonders bei Nahaufnahmen bleibt Euch die Spucke weg. Kobe Bryant und seine muskelbepackten Kollegen sehen ihren Vorbildern so ähnlich wie nie zuvor.

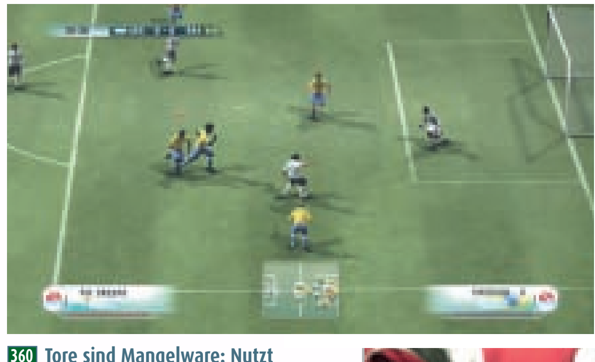
Alle nach vorne!

Bereits beim ersten Testmatch wird klar: "NBA Live 06" zelebriert schönen Offensiv-Basketball nach allen Regeln der Kunst. Mittels rechtem Analogstick lasst Ihr die Kugel wahre Zauberkunststücke vollführen, traumhaft sichere No-Look-Passes, (fast schon zu leichte) Alley-Oop-Einlagen sowie zahlreiche wählbare Kameraperspektiven runden das Spektakel ab. Wer den Sport dennoch ernster nimmt, startet eine komplette Saison inklusive Play-Offs oder macht sich am topaktuellen Roster zu schaffen. *ms*



Matthias Schmid

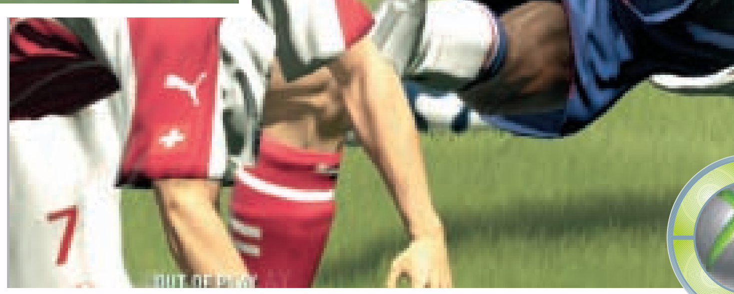
Schmeißt die alten Konsolen auf den Müll! Denn habt Ihr einmal "NBA Live 06" auf Microsofts Rechenmonster gezockt, fasst Ihr so schnell kein anderes B-Ball-Spektakel auf den alten Daddelkisten an. Allein die bestechend modellierten wie animierten Sportler verleiten mich zu wahren Begeisterungsstürmen. Vor allem in den Wiederholungen, beim Freiwurf oder in der (unübersichtlicheren) 'Broadcast'-Ansicht ergötzt Ihr Euch an den Details: Schweiß perlt an den Athleten herab, Ihr erkennt sogar die Tattoos der Bad Guys. Doch Vorsicht: Simulationsfanatiker rümpfen die Nase über hohen Arcade-Faktor, geringe Modi-Vielfalt und zwiespältige Verteidigungsmoral. Alle anderen haben einfach nur Spaß.



360 Tore sind Mangelware: Nutzt Eure wenigen Hochkaräter gut!



360 Das hat er nicht verdient! Der echte Ronaldo ist zwar keine Schönheit, im Spiel fiel er dennoch zu hässlich aus.



360 Das beste an "FIFA 06 Road to FIFA World Cup": Spektakuläre Torraumszenen und rüde Fouls wirken in den Wiederholungen eindrucksvoll.

NEXTGEN-FAKTOR

Realistische Spielermodelle und hochaufgelöste Wiederholungen machen Eindruck.

TV VS HDTV

"FIFA" sieht auch auf normalen Mattscheiben schick aus (ohne Balken), mit einer entfernten Kamera gibt's nirgends einen Wow-Effekt.

FIFA 06 ROAD TO FIFA WORLD CUP

Ein neues Jahr, ein neues "FIFA". Ebenso konsequent wie diesen Grundsatz verfolgt Softwareriese EA die Maxime 'Eine neue Konsole, ein neues "FIFA"'. Dementsprechend kommen stolze Besitzer der brandneuen Microsoft-Daddelkiste in den Genuss einer gleichsam abgespeckten wie aufgemotzten Version der jüngsten EA-Rasenbolzerei.

Nix mit Bayern & Schalke

Verzichten müssen 360-Kicker auf die Vielfalt der 'alten' Konsolenbrüder. Gemäß dem Namenszusatz "Road to FIFA World Cup" bleiben Vereinsmannschaften diesmal außen vor – gekickt, getreten und gestolpert wird ausschließlich mit Nationalmannschaften. Ebenfalls frühzeitig zum Duschen geschickt wurde der umfangreiche Karriere-Modus. Dafür steht die Qualifikation für die anstehende Weltmeisterschaft im Mittelpunkt. Wählt ein Team und führt es zum Jahrhundert-Ereignis. Neben Pflichtspielen nimmt Eure Mannschaft an Freundschaftpartien teil oder rüstet sich bei einem Benefizturnier für größere Aufgaben.

Weniger ehrgeizige Naturen versuchen sich in simplen 'Quick Matches' oder absolvieren via Xbox Live eine schnelle Online-Partie. Um jedoch off- wie online nicht nur dem Gegner beim Torerfolg zusehen zu müssen, solltet Ihr den Trainingsplatz besuchen – übt Euch vor allem in Abschluss und Standardsituationen. Alternativ verbessert Ihr Eure Fähigkeiten einfach im Grundmenü. Ihr habt richtig gelesen: Während der langen Ladezeiten oder einfach so zwischendurch lässt Euch die 360-Version einige Bälle in die Maschen dreschen. Die Kontrollen blieben zu PS2 & Co. beinahe unverändert. Neben der traditionellen "FIFA"-Steuerung wählen Konami-Fans die "PES"-Variante – die 'First Touch'-Kontrolle fehlt komplett. *ms*



360 HDTV-Blickfang: Beim Abschlag genießen wir mit Frankreichs aktueller Nummer 1 Gregory Coupet den Blick ins prall gefüllte Stadionrund.



Matthias Schmid

Schnellschuss! War ich beim X05-Event noch voller Vorfreude auf die HDTV-Bolzerei, stellte sich beim Test Ernüchterung ein. Schwammige Kontrollen lassen das gewünschte Spielgefühl vermissen – ständig habt Ihr das Gefühl, dass Eure Kicker die Pad-Befehle nicht korrekt umsetzen. Zwar gefallen toll modellierte Sportler und Wiederholungen auf TV-Niveau, vor allem in großen Arenen wird die Optik jedoch von hefigen Ruckelanfällen heimgesucht. Schließlich machen fehlende Karriere-Modi, nicht vorhandene Vereinsteams, sowie dünne Taktik-Optionen "FIFA 06 RTWC" zum enttäuschendsten Serienvertreter seit Jahren. Daran ändern auch Hochglanzaufmachung und hübsche Penalty-Shootouts nichts.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	4
Online	2
System	360

USK-Rating: frei | Preis: ca. 70 Euro

Xbox 360

E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Publisher: Electronic Arts
Website: www.eagames.de

Pro
+ cineastische Wiederholungen
+ verblüffend echte Spielermodelle

Contra
- fehlendes Spielgefühl
- unschöne Hakel-Animationen
- kaum Spielmodi
- teilweise absurde Ballphysik

Alternativen:

PS2	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
Xbox	Pro Evolution Soccer 5 (93%, MAN!AC 11/05)
NGC	FIFA 06 (84%, MAN!AC 11/05)

FIFA 06 Road to FIFA...

Xbox 360

Grafik 70 %
Sound 82 %

68 % Spielspaß

Enttäuschend: Spielerisch mittelprächtiger Rasensport, der die Serie in die Krise stürzt.

RIDGE RACER 6

360 In ein paar Kurse hat Namco mehr Aufwand investiert: Die Fahrt an der Meeresküste entlang sieht schick aus.

Über fünf Jahre mussten Heimkonsolenbesitzer auf ein neues "Ridge Racer" warten: Nach dem PS2-"Ridge Racer 5" verzettelte sich das Entwicklerteam erst mit dem misslungenen Versuch eines ernsthaften Rennspiels ("R: Racing"), bevor es letztes Jahr Sony zum PSP-Start eine Art 'Best of'-Raserei gönnte. Nun gibt's endlich eine richtige neue Episode der ruhmreichen Arcaderaserei, die ungewohntes Neuland betritt: Mit "Ridge Racer 6" dürfen erstmals Microsoft-Anhänger auf der Xbox 360 Gas geben.

Vollgas ohne Ballast

Krempel wie Tuning oder komplizierte Hintergrundstorys sind beim japanischen Vollgasspektakel unerwünscht: Wie immer steigt Ihr in einen flotten Flitzer und fahrt gegen maximal 13 Konkurrenten um den Sieg. Subtile Lenkkorrekturen und vorsichtiges Taktieren sind fehl am Platz, hier regieren fette Drifts und dynamische Top-Speed-Nitroschübe. Die gab es erstmals beim PSP-"Ridge Racer" und wurden für die 360-Tempo-Orgie modifiziert: Auch hier füllt Ihr bis zu drei Vorratskanister mittels spektakulärer Kurvendrifts – die könnt Ihr jetzt nicht nur einzeln zünden, sondern gleich die doppelte oder dreifache Dosis einsetzen. Dann geht's eine Weile länger mit Rekordgeschwindigkeit voran, dafür habt Ihr Eure Reserven gänzlich erschöpft. Nutzt die Gelegenheit, um Kontrahenten stehen zu lassen und scheut Euch nicht vor ein paar Remplern: Sofern Ihr nicht gerade frontal auf das Heck des Vordermanns knallt, fällt der Tempoverlust spürbar weniger dramatisch aus als bei einigen Vorgängern.



Oliver Schultes

Ich geb's zu: Ich bin ein HDTV-Junkie. Und ich erwarte von 360-Software den gewissen NextGen-Glanz. Gut, "Ridge Racer 6" läuft mit 60 Bildern pro Sekunde – immerhin der doppelten Framerate von "Project Gotham Racing 3". Dafür sehen einige Kurse derart nüchtern und unspektakulär aus, dass Minimal-Art-Fans vor Freude im Kreis springen. Ein Vorzeige-Titel für die neue Konsolengeneration und die hochauflösende TV-Zukunft sieht wahrlich anders aus! Nimmt man die NextGen-Erwartungsbrille jedoch ab, offenbart sich eine exzellente Arcade-Raserei mit punktgenauen Kontrollen, ausgefeiltem Streckendesign und hohem Suchtfaktor. Optik ist eben nicht alles...



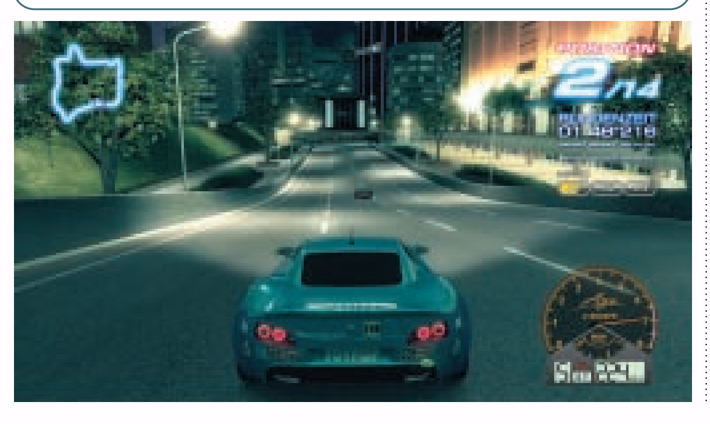
NEXTGEN-FAKTOR

60 Bilder pro Sekunde und große Fernsicht sind fein, Texturen und Umgebungsdetails aber wenig zukunftsweisend.



TV VS HDTV

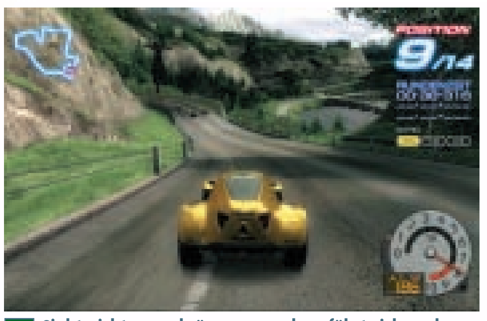
Vollbild bleibt Besitzern von alten TV-Geräten versagt, ansonsten fällt der Qualitätsverlust angesichts der unspektakulären Optik kaum auf.



360 Fade ist's im Dunkeln: Die Nachtstrecken von "Ridge Racer 6" fallen optisch nüchtern aus.



360 Auch auf der Xbox 360 erfreut Namco-Ikone Reiko Nagase das Spielerauge.



360 Sieht nicht nur schräg aus, sondern fährt sich auch fies: Autos mit dynamischem Drift sind widerspenstig.



360 Lichteffekte wie bei diesem romantischen Sonnenuntergang erspäht Ihr leider selten: "Ridge Racer 6" kratzt die Grafikpower der Xbox 360 nur an.



360 "Ridge Racer"-Traditionalisten verschmähen die etwas statisch wirkende Außenansicht und drücken stets aus der Cockpit-Perspektive aufs Gas.

360 Wenn der Bildschirm verschwimmt, ist der Turbo im Spiel: Die Nitro-Einsätze könnt Ihr bei Teil 6 fast beliebig dosieren.

Am Umfang hat Namco nicht gespart. Über 120 Autos sammelt Ihr im Lauf der Zeit, die sich in vier unterschiedlich schnelle Rennklassen und drei Drift-Typen sowie eine Spezialkategorie für außergewöhnlichere Bonus-Vehikel aufteilen. Mit denen saust Ihr über 15 Kurse, die sowohl vorwärts als auch rückwärts wählbar sind und überwiegend ihre Premiere im "Ridge Racer"-Universum feiern: Sowohl Flughafenareal als auch Berg- und Inselpisten warten darauf, mit Gummiabrieb versehen zu werden, nur die in Downtown Rave City angesiedelten Strecken kennt Ihr teils von der PSP.

Erkundungstour pur

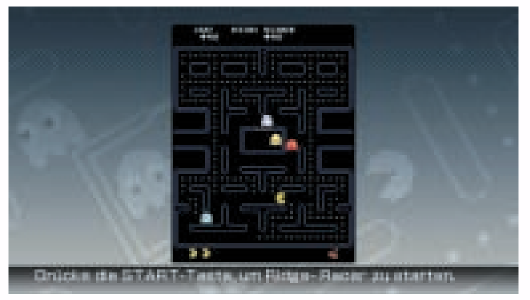
Neben Einzelrennen und Zeitläufen hält "Ridge Racer 6" die umfangreiche 'Welterforschung' parat: Hier warten stolze 111 vorgegebene Rennen darauf, von Euch gewonnen zu werden. Beendet Ihr bestimmte Wettbewerbe erfolgreich, werden auf der Übersichtskarte Belohnungen wie neue Fahrzeuge und versteckte Optionen freigeschaltet. Damit Euch frühe Erfolge nicht zu Kopf steigen, bekommt Ihr für einige Läufe spezielle Bedingungen aufgebrummt: So warten die obligatorischen Eins-gegen-Eins-Duelle ebenso wie Rennen, bei denen Ihr Eure Turbo-Vorräte nur bei beschleunigten Drifts auffrischen könnt oder Ihr sogar gänzlich auf Nitroschübe verzichten müsst.

Wer nicht nur CPU-Fahrer abhängen will, schnappt sich einen Kumpel für Splitscreen-Duelle oder klinkt sich bei Xbox Live ein: In Ranglisten- und Freundschaftsrennen kämpfen bis zu 14 Teilnehmer um den obersten Podestplatz. *us*



Ulrich Steppberger

"Ridge Racer" in Reinkultur ist immer willkommen: Natürlich würde ich mich noch mehr freuen, wenn das 360-Debüt grafisch ein solches 'Wow!'-Erlebnis gewesen wäre wie beim kleinen PSP-Bruder. Aber eine richtig flüssige Bildrate ist mir bei einem Rennspiel wichtiger als ruckelnde Fotografik, und das schafft die flotte Arcade-Raserei zweifellos. Auch das Spielgefühl stimmt: Veteranen mögen sich am simplen Driftverhalten stören, aber das bremst den Vollgas-Spaß nicht. Die vielen Autos sind eher Augenwischerei, dafür findet Ihr unter den 15 Kursen fast nur Neuschöpfungen – fein! Und dass mit vollem Teilnehmerfeld online gefahren werden kann, rundet das Vergnügen erstklassig ab.



360 Das erste 360-Retrospiel von Namco wird gleich mitgeliefert: Oldie-Fans zocken beim Laden eine Runde "Pac-Man".



360 Trotz stylischer Hexagon-Optik ist die Karriere nicht sonderlich strategisch: Gewinnt einfach alle 111 Rennen.

Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	14
System	360

USK-Rating: frei **Preis:** ca. 70 Euro

Xbox 360

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco/Electronic Arts
Website: www.namco.com

Pro
- dynamische Arcade-Fahrphysik
- intelligente Turbo-Einbindung
- umfangreiches Streckenangebot
- Grafik absolut flüssig...

Contra
- ...aber sonst reichlich unspektakulär
- besonders nerviger Kommentator

Alternativen:

PS2	Burnout Revenge (90%, MAN!AC 10/05)
Xbox	Burnout Revenge (90%, MAN!AC 10/05)
NGC	Burnout 2 (88%, MAN!AC 07/03)



Ridge Racer 6

Xbox 360

Grafik 68 %
Sound 71 %

88 % Spielspaß

Gewohnt flotte und motivierende Arcade-Raserei mit Online-Rennen, aber biederer Grafik.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

360 Je höher Euer Fahndungslevel ist, desto mehr Gesetzeshüter heften sich an Euren Auspuff.

Nach zwei erfolgreichen "Need for Speed Underground"-Episoden, bei denen Ihr nur nachts die Straßen unsicher gemacht habt, geht's wieder am Tag zur Sache. Nicht nur die Beleuchtung unterscheidet "Most Wanted" von den Vorgängern: Diesmal hat auch die Polizei ein Wörtchen mitzureden.

Nach einer kurzen Einführung steht Ihr ohne fahrbaren Untersatz da und Euer Plan fest: Ihr müsst nacheinander die 15 Mitglieder der legendären 'Blacklist' besiegen, um gegen den intriganten Razor anzutreten, der Euch zu Beginn mittels Sabotage Euren Superflitzer abgenommen hat. Die frei befahrbare fiktive Küstenstadt Rockport mit ihren drei nacheinander freizuschaltenden Ortsteilen und einer weitläufigen ländlichen Umgebung dient als Schauplatz für Eure Rasereien. Neben diversen Auto- und Tuning-Shops findet Ihr dort zahlreiche versteckte Abkürzungen, die Euch in knappen Rennen zugute kommen.

Habt Ihr von Eurem Restkapital ein billiges Vehikel erstanden, geht es

NEXTGEN-FAKTOR

Umgebungsgrafik und Automodelle sind zukunftsweisend – wenn die Pracht auch noch flüssig laufen würde...

TV VS HDTV

Auf normalen Fernsehern müsst Ihr mit mehr Kantenflimmern und Detailverlust leben, dafür gibt's Vollbild und etwas weniger Ruckler.



360 Bei den Drag-Rennen wird die Gangschaltung erfreulicherweise nicht mehr so penibel kontrolliert.



360 Achtet auf das Symbol: Rammt den Donut-Stand, um Polizei-Verfolger in die Falle zu locken.



360 Wenn die Polizeisperre naht, ist der Speed-Breaker unverzichtbar: In der Zeitlupe erkennt Ihr genauer, wo die fiesen Cops ein Nagelbrett ausgelegt haben.



360 In Rockport ist das Wetter wechselhaft: Immer wieder ziehen Regenschauer auf und machen den Fahrbahnbelag rutschiger.

360 Tuning ist natürlich wieder möglich, allerdings nicht so detailversessen wie bei den "Underground"-Vorgängern.

auf die Straße: Bevor Ihr einen 'Blacklist'-Fahrer herausfordert, müsst Ihr seine Aufmerksamkeit erregen. Dazu benötigt Ihr unter anderem Siege bei Wettfahrten: Neben normalen Rundstreckenrennen gegen bis zu drei Kontrahenten tretet Ihr z.B. zu Sprintläufen an, absolviert Drag-Duelle (die dank weniger penibler Gangschaltungsabfrage einfacher zu fahren sind wie noch bei "Underground 2") und kämpft bei Mautstellen-Fahrten gegen die Uhr. Für Spannung sorgen Rennen, bei denen nach jeder Runde der Letzte ausscheidet oder Radarfallen-Events, bei denen Ihr die höchste Geschwindigkeit erreichen müsst.

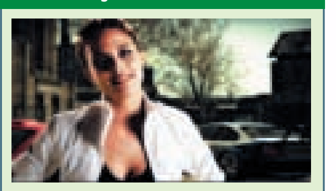
Raser und Gendarm

Rennerfolge allein reichen nicht aus: Ein 'Blacklist'-Herausforderer muss genug Kopfgeld gesammelt haben. Also macht Ihr Euch daran, die Straßenverkehrsordnung zu brechen – verstoßt z.B. gegen das Tempolimit und provoziert die Polizei von Rockport zu Verfolgungsjagden. Sind Euch die Gesetzeshüter auf den Fersen, sammelt Ihr Ansehen in der Raserszene durch mehrere Aktionen: Rempelt Streifen und zivilen Straßenverkehr, sorgt für Sachbeschädigung am Straßenrand und lasst Euch grundsätzlich nicht erwischen. Piesackt Ihr die Cops länger, steigt Euer Fahndungsstatus und es werden größere Kaliber ausgepackt: Zivilstreifen, spezielle Rammvehikel, Helikopter und vor allem Straßensperren sind dazu geeignet, Euren Amoklauf abrupt zu bremsen. Zum Glück habt Ihr einige Asse im Ärmel: Neben dem Turboschub (sofern für Euer Auto installiert) aktiviert Ihr auf Knopfdruck den 'Speed-Breaker' – dann fahrt Ihr kurzzeitig in Zeitlupe und könnt z.B. genauer erkunden, wo die Schwachstelle einer Sperre ist und wie Ihr am besten ein Nagelbrett umgeht. Auch einige Gebäude lassen sich durch geschickte Kollisionen so demolieren, dass sie zusammenbrechen und Euch verfolgende Streifenwagen behindern.

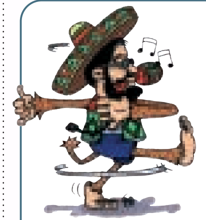
Neben der 'Blacklist'-Hatz könnt Ihr natürlich frei konfigurierbare Einzelrennen fahren oder zu rund 70 vorgegebenen Herausforderungen antreten. Im Splitscreen duellieren sich zwei Raser, via Xbox Live drängelt Ihr zu viert um den Sieg. *us*

Frauenpower

Das Vorzeigemädel von "Most Wanted"



Auch für den aktuellen "Need for Speed"-Teil gönnte sich Electronic Arts einen gut aussehenden Blickfänger. Im Gegensatz zu ihren Vorgängerinnen konnte Josie Maran ihre optischen Vorzüge bislang nur in ein paar Nebenrollen z.B. in "Van Helsing" oder "Aviator" zeigen, hat aber dafür im Spiel mehr Präsenz. Die künstlerisch verfremdeten Videosequenzen sind nett anzusehen und erzählen die Story besser als letztes Jahr "Underground 2".



Ulrich Steppberger

Spielerisch finde ich "Most Wanted" klasse: Das durchdachte Design der Stadt lädt zum Erkunden ein, die Polizeijagden sind spannend – die gelungene Soundkulisse treibt den Nervenkitzel hoch. Mit der 'Blacklist'-Herausforerung habt Ihr lange zu tun, zumal die verschiedenen Wettbewerbsarten viel Abwechslung bieten. Die flotten Boliden lassen sich gut steuern und sehen wie die Umgebung lecker aus, dank 360-Power bewundert Ihr viele Details – aber keine stabile Bildrate. Leider machen sich auch beim NextGen-"Most Wanted" Ruckler bemerkbar und kratzen in ihrer Häufigkeit den glanzvollen Eindruck an. Wenn Euch das aber nichts ausmacht, bekommt Ihr einen hochkarätigen Straßenraser.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating 12 Preis: ca. 70 Euro

Xbox 360

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ abwechslungsreiche Stadtumgebung
+ motivierende Rennvarianten
+ hochkarätige Präsentation
+ spektakulär inszenierte Polizeijagden

Contra
– Verfolgungen manchmal frustig
– Grafik ruckelt teils deutlich

Alternativen:

PS2	Midnight Club 3: DUB Edition (85%, MAN!AC 06/05)
Xbox	Midnight Club 3: DUB Edition (85%, MAN!AC 06/05)
NGC	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

Need for Speed Most Wanted

Xbox 360

Grafik 73 %
Sound 81 %

84 % Spielspaß

Fesselnde Straßenraserei mit spannenden Polizei-Jagden, die unter Rucklern leidet.

CALL OF DUTY 2

360 Die Schlacht tobt auch ohne Euch: Ohne Unterlass bekriegen sich die KI-Soldaten und sorgen so für authentische Kriegsatmosphäre.

Krieg in HDTV: Noch nie fühlte sich der digitale Völkerkonflikt so realistisch an wie bei "Call of Duty 2". Beispiel gefällig? Normandie, 6. Juni 1944, 30 Meilen vor Omaha Beach: Dicht an dicht steht Ihr mit anderen Soldaten in einem kleinen Landungsboot. Der Kamerad vor Euch versucht noch zu scherzen. Doch am düsteren Horizont könnt Ihr bereits das drohende Grollen der Artillerie vernehmen. Die Bugklappen senken sich. Sofort knattern Maschinengewehre los und mähen die Soldaten vor Euch nieder. Eine Granate reißt Euch nach nur wenigen Schritten zu Boden, der Hörschock verschluckt mit einem Mal alle Geräusche. Paralysiert liegt Ihr auf der Seite. Ihr könnt beobachten, wie aus einem zweiten Landungsboot brennende Gestalten dem MG-Feuer entgegen torkeln. Abrupt schwenkt die Kamera herum. Ein Soldat schreit Euch ins Gesicht. Mühsam kommt Ihr auf die Beine und klettert an einem Seil die Klippen hoch. Oben angekommen bleibt keine Zeit zum Nachdenken. Wer stehen bleibt, ist tot. Gemeinsam mit anderen GIs stürmt Ihr den Schützenlöchern entgegen. Pausenlos pfeifen Projektile durch die Luft, schlagen Granaten in den aufgeweichten Boden. Geduckt hetzt Ihr den Graben entlang, zuerst in die falsche Richtung, dann hinaus aufs offene Feld. In einem aufgesprengten Bunker wähnt Ihr Euch in Sicherheit. Doch drei deutsche Soldaten haben Euer Eindringen entdeckt und nehmen Euch unter Beschuss. Mit verschwitzen Händen und gefährlich rot pulsierendem Bildschirm schlagt Ihr den Angriff schließlich zurück.

Ballern am Fließband

Mittendrin statt nur dabei – noch nie war diese abgedroschene Phrase so angebracht wie hier. Die schöne neue HDTV-Welt der Xbox 360 macht es möglich: Der virtuelle Krieg nicht länger als passives Knöpfedrücken, sondern als interaktives Emotionskino, das mit der oben beschriebenen Szene seinen dramatischen

NEXTGEN-FAKTOR

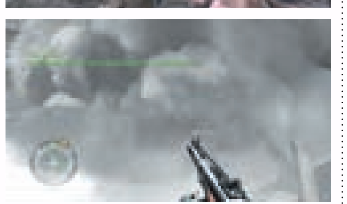
Beispiellos mitreißende, virtuelle Kriegsinszenierung dank 360-Grafikpower.



VS HDTV

"Call of Duty 2" sieht auf normalen TV-Geräten nur unwesentlich schlechter aus. Sogar über einen Vollbild-Modus verfügt das Spiel.





360 Details, die das Auge erfreuen: aufwändige Nachladeanimationen und realistische Rauchentwicklung (unten).



360 Mit dem Panzer auf der Jagd nach Wüstenfuchs Rommel: Das Stahlungetüm nervt in der Ego-Sicht durch seine verwirrende Steuerung.





360 Nach den drei Storykampagnen geht die Schlacht via Splitscreen oder Xbox Live weiter.



360 Multinationaler Ego-Shooter: Im Einspieler-Modus kämpft Ihr auf Seiten der Russen, Engländer und Amerikaner – in Afrika, Europa und Deutschland.



360 Drei auf einen Streich: Geballert wird bei "Call of Duty 2" im Sekundentakt. Eine Verschnaufpause vom adrenalingeschwängerten Spielablauf gibt es selten.

360 Bei kritischer Gesundheit verschwimmt die Sicht hinter einem roten Schleier – handelt schnell, um wieder klar zu sehen.

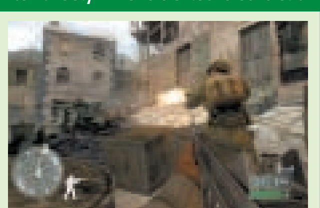
Höhepunkt erreicht. Wer mit den Amerikanern am D-Day kämpfen will, muss jedoch einiges dafür tun: Eure Sporen verdient Ihr Euch im verschneiten Stalingrad. Die russische Armee leistet sich hier einen erbitterten Stellungskrieg mit der deutschen Wehrmacht, den nur Ihr entscheiden könnt. Die Einweisung in die minimalistische Steuerung ist schnell geschehen und schon bald kämpft Ihr Euch an der Seite autonom agierender CPU-Kameraden durch die Straßen. Das Spielprinzip reduziert sich trotz variierender Aufgabenstellung schnell auf das Wesentliche: ballern, bis der Sanitäter kommt. Unablässig peitscht Euch das Spiel vorwärts und wirft Euch Welle um Welle der deutschen Infanterie entgehen. Rückzug kommt nicht in Frage, Stehenbleiben ist nur erlaubt, um aus der Zoom-Ansicht die Gegner noch effektiver aufs Korn zu nehmen. Dass Ihr dabei lediglich zwei Waffen mit Euch rumschleppen dürft, stört wenig. Schließlich könnt Ihr jedem gefallenen Feind sein Schießeisen entwenden. Eine Lebensleiste oder Erste-Hilfe-Pakete sucht Ihr vergebens. Stattdessen kündigt ein roter Effektfilter vom drohenden Game Over. Schafft Ihr Euren Digi-Hintern rechtzeitig aus der Gefahrenzone, regeneriert sich die Gesundheit wieder. Eure Bildschirmanzeigen solltet Ihr dennoch im Auge behalten: Dank optischer Warnung könnt Ihr feindlichen Granaten rechtzeitig ausweichen. Habt Ihr Glück, schnappt sich ein Kamerad das explosive Wurfgeschoss und schleudert es zum Feind zurück. Selbst dürft Ihr natürlich auch Granaten einsetzen. Allerdings solltet Ihr beim Zielen auf Eure Soldaten achten. Beschuss der eigenen Streitkräfte, so genanntes Friendly Fire, wird nicht toleriert und mit dem vorzeitigen Spielende bestraft.

Freie Kampagnenwahl

Um die nächste von insgesamt drei Kampagnen spielen zu können, müsst Ihr nicht alle Untermissionen beenden. Schon die Hälfte reicht, und Ihr dürft als Engländer in Afrika aus der Ego-Sicht mit einem Panzer die Jagd auf Wüstenfuchs Rommel beginnen. Leider konnten wir den Online-Multiplayer nicht testen. In der uns vorliegenden Version ließ sich kein Match erstellen. *jw*

Low-Res-Alternative

"Call of Duty 2" für die aktuelle Generation



Wer weder einen HDTV-Fernseher noch eine Xbox 360 sein Eigen nennt und trotzdem Krieg spielen will, kann auf die aktuelle Konsolengeneration zurückgreifen. Parallel zu "Call of Duty 2" veröffentlicht Activision "Call of Duty 2: Big Red One" für PS2, Xbox und Gamecube. Spielerisch wird nahezu identische Action geboten: Als Soldat der namensgebenden Infanterie-Einheit kämpft Ihr in dem Ego-Shooter zu Land, Luft und Wasser – in Afrika und Europa.



Janina Wintermayr

So müssen Kriegsspiele aussehen: Wenn mir die Kugeln um die Ohren pfeifen, Granaten neben mir explodieren, Rauchschwaden das Schlachtgeschehen verhüllen und meine Digi-Kameraden unvermittelt in den Tod gerissen werden, vergesse ich für einen Augenblick, dass ich nur ein simples Actionspiel vor mir habe – so mitgerissen bin ich von dem Gezeigten. Dabei spielt es keine große Rolle, ob Ihr auf einem 4:3-TV oder Highend-Gerät zockt. Krieg ist Krieg, und der ist mit "Call of Duty 2" nun einmal fantastisch in Szene gesetzt. Spielerisch geht es aber bedeutend gesitteter zur Sache: Script-Sequenzen, eine schwache KI und dezente Abwechslungsarmut sind zu beklagen.

Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	32
Online	32
System	360

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 70 Euro



Xbox 360

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Entwickler: Infinity Ward, USA
Publisher: Activision
Website: www.callofduty2.com

Pro
+ dichte Kriegsatmosphäre
+ hochdosierte Action
+ jederzeit motivierend

Contra
- Panzerfahrten nervig durch zickige Steuerung
- kommt gelegentlich ins Ruckeln

Alternativen:

PS2	**Medal of Honor: European Assault** (80%, MAN!AC 07/05)
Xbox	**MoH: European Assault** (80%, MAN!AC 07/05)
NGC	**MoH: European Assault** (80%, MAN!AC 07/05)

IT'S AMAN!AC



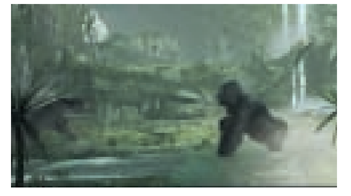
Call of Duty 2

Xbox 360

Grafik 75 %
Sound 83 %

85 % Spielspaß

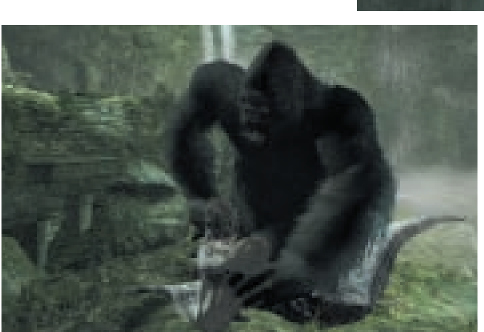
Fantastisch in Szene gesetzter Kriegs-Shooter. Spielerisch nur etwas limitiert.



360 Poser: Erstmal kräftig den anderen anschreien – dann kämpft und stirbt es sich gleich viel leichter.



360 Hier brennt der Busch: Urwaldkönig Kong nimmt es für seine Ann auch mal mit zwei oder drei Dino-Tyrannen gleichzeitig auf. Und das bei den Zähnen...



360 So ist's recht! Zuerst den wuchtigen Wanst aufs Dino-Kreuz schwingen und dann die Futterluke verdrehen! Aua!

KING KONG

Das hätte sich Ann Darrow nie träumen lassen: Im einen Moment noch arbeitsloser Sozialfall auf den Straßen New Yorks, im nächsten potenzielles Filmsternchen – und schlussendlich die Angetraute vom Dschungelkönig höchstpersönlich. Der mächtige Monarch hat zwar ordentlich Haare auf der Brust und ist mit rund 15 Metern Größe eine echte Gefahr im Ehebett – aber dafür weiß er sein Weibchen auch gegen fresslustige Tyrannosaurier und andere Ekel-Echsen zu verteidigen. Kaum begreiflich also, dass unser Blondchen das gestandene Affen-Mannsbild nicht mit Kusshand nimmt, sondern sich sirenenartig aus Leibeskräften kreischend gegen die Liaison wehrt. Gut, mit Fesseln an Händen und Füßen macht die Hochzeit nur halb so viel Spaß – und das zerschlissene Dschungel-Dress ist nicht gerade ein Traum in Weiß, aber dafür ist die Entführung der schönen Ann der Einstand ins größte Abenteuer der Filmgeschichte. Seit seiner Kinogeburt in den frühen 30er-Jahren ist Riesenprimat King Kong das berühmteste Hollywood-Monster – Grund genug für Regiewunder Peter Jackson und Ubisofts Star-Designer Michel Ancel, dem Affen neues, digitales Leben einzuhauchen. Jackson bringt Kong zu neuen Leinwand-Ehren, Ancels Team presst die Monster-Bagage von Skull Island in ein interaktives Korsett.

Hilfe, holt mich hier raus...

...ich bin ein kleines, zerbrechliches Menschlein! So oder ähnlich müssen sich Held Jack Driscoll und seine Reisegefährten fühlen, als ihr Landungsboot an den sturmgepeitschten Klippen der geheimnisvollen Insel zerschellt und sie sich unvermittelt in einer Welt wiederfinden, in der die Zeit stehen geblieben zu sein scheint. Zwischen zerklüfteten Berghängen, dampfenden Wäldern und brodelnden Sümpfen tummeln sich Wesen, die seit Jahrmillionen kein Mensch mehr gesehen hat – mit Ausnahme der Eingeborenen. Letztere haben sich mit der Bedrohung durch räuberische Riesen-Reptilien, gigantische Tausendfüßler, Brontosaurier-Stampeden und von Wachstumshormonschüben überstrapazierte Pelztierchen auf ihre Weise arrangiert. Sie verehren die schuppigen, schmierigen und haarigen Brocken als gottgleiche Wesen, denen mit Opfern gehuldigt werden will. Klar, dass Jack seiner geliebten Ann das Schicksal als Monsterhappen ersparen will und sich – mal allein, mal mit einem Kumpel im Schlepptau – auf die Ego-Socken macht, um Dinos und Affen den Appetit auf rassige Menschenweibchen auszutreiben. Dumm nur, dass Euer Alter Ego dabei ähnliche Probleme hat wie die Eingeborenen: Mit Stein und Speer kommt man gegen dicke Dinohäute nicht weit.

Es mangelt an allem

Zwar bot die Zivilisation auch im frühen 20. Jahrhundert schon neckische Wummen wie Pistole, Schrot-

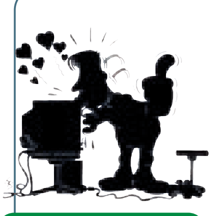
NEXTGEN-FAKTOR

Hollywood-reife Affenkämpfe und Wundertexturen gegen platte Bitmap-Effekte.

TV VS HDTV

Regen, Nebelschwaden und geniale Monster-Modelle machen auch auf alten TVs Spaß, die fein gezeichneten Texturen gehen etwas unter.

360 Dinostampede durch den Jurassic Park von Skull Island: Ein echter Spießrutenlauf, bei dem jede Deckung genutzt sein will!



Robert Bannert

Das nenne ich einen echten Kavalier! Kong lässt sich verhackstückeln, verschmurgeln und schlussendlich in die große Stadt verschleppen – und das für ein Frauenzimmer, das bei seiner Statur nicht mal für den hohlen Zahn reicht. Aber damit beschert uns "King Kong" auch die imposantesten Monsterschlachten der Videospielgeschichte: Wenn sich Affe und T-Rex durchs schäumende Flusswasser wälzen, dann stehen alle Zockermünder offen! Dass der eine oder andere Explosionseffekt in den Ego-Levels noch etwas antiquiert wirkt, lässt sich bei so viel Urwald-Pracht und Textur-Herrlichkeit verschmerzen. Der Ubi-Affe schmeichelt dem Auge und lässt die schwüle Südsee-Luft vor Spannung vibrieren!

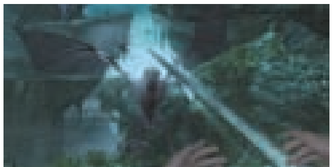
360 **Prächtige Mannesbrust will betrommelt werden: Wer sich wie ein Blöder auf den Rumpf drischt, sammelt Kampfkraft fürs anstehende Gemetzel.**

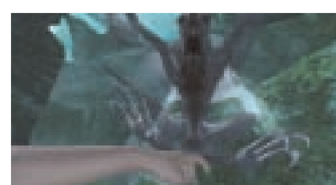
flinte, Scharfschützengewehr und Tommygun – aber die nötige Munition findet man nicht unter Steinen und Büschen. Immerhin kreist über der Insel an Bord eines schicken Propeller-Wasserflugzeugs ein Leidensgenosse, der dann und wann mit dem Fallschirm prall gefüllte Waffenkisten gen Urwaldboden schweben lässt – aber im Kampf gegen tonnenschwere Brocken hat sich der Vorrat schnell erschöpft. Erschwerend hinzu kommt der Faible der Ubisoft-Designer für knallharten Realismus: Um das Gefühl der Bedrohung zu steigern, habt Ihr weder Waffen-Rucksack noch Energieleiste im Gepäck. Mehr als ein Provisorium wie Speer bzw. Knochen und eine Wumme kann Euer gestresster Abenteurer nicht schleppen. Und erwischt Euch ein bissiger Raptor ein oder zweimal

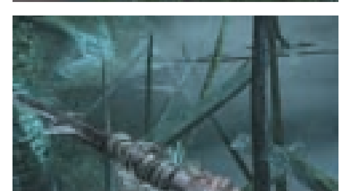




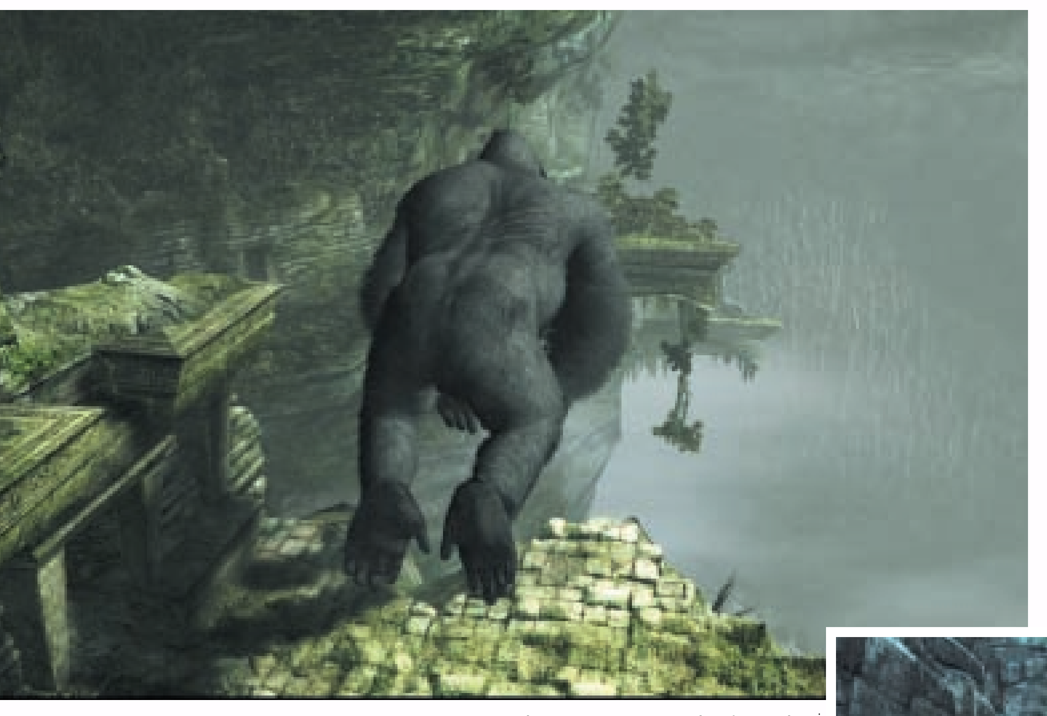
360 **So nahe kommen Euch die "King Kong"-Dinos mit schöner Regelmäßigkeit. Da hilft nur: Schießen und Speere schleudern, so lange der Vorrat reicht! Vorsicht: Bummbumm-Modelle aus den 30ern fassen nicht viel Munition!**







360 **Warum tun uns die Designer das immer wieder an? Fliegende Monster sind schlicht und ergreifend die Pest!**



360 Sackhüpfen ist Kong zu langweilig, er hat's eher mit dem 'Ruinen-Freeclimbing'. Sieht gut aus – und ist schneller.

360 Heimtückisch und blitzschnell: Wer mit dem Speerwurf zögert, endet schnell zwischen den Kiefern.



360 Auch Kleinvieh macht Mist: Die Mini-Echsen verbergen sich im hohen Gras und umzingeln Euch!

360 In Ancels und Jacksons Urwald ist fast jede Szene ein Kunstwerk: Solch üppig texturierte Dschungelpracht durften wir noch nie erforschen.

mit den rasiermesserscharfen Zähnen, ist's vorbei: Der Bildschirm wird blutrot, das Pad vibriert und sphärische Klänge stimmen Euch auf den nahenden Übergang ins virtuelle Jenseits ein. Wer mehr Glück als Verstand und noch immer eine durchgeladene Flinte im Anschlag hat, der kann das Ruder vielleicht noch rumreißen – aber so richtig reagieren wollt Ihr in diesem angeschlagenen Zustand nicht mehr. Umso verblüffender übrigens, dass die Heilung an ein Wunder grenzt: Wer überlebt, der braucht lediglich eine kleine Verschnaufpause und prescht anschließend wieder wie ein junger Gott durch den Busch.

Kreislauf des Lebens

Aber zum Glück dürft Ihr Euch nicht nur das zunutze machen, was die fiesen Insulaner so hinterlassen haben (Speere und praktisch scharfkantige Gebeine). Nein, auch die berüchtigte Nahrungskette erweist Euch nützliche Dienste – vorausgesetzt, Ihr landet nicht selbst auf dem Tisch! Besser, Ihr richtet den Futtertrieb Eurer urzeitlichen Häscher auf ein anderes Leckerli: Zuckendes Riesengewürm, Monsterlibellen am Spieß und selbst ihre eigenen Artgenossen sorgen dafür, dass Raptor, T-Rex & Co. eimerweise Sabber über die Lefzen trieft, und sich das gierige Getier über den Futtertrog hermacht, als hätte es Euch nie gegeben. Ihr nutzt die Gelegenheit, um Euch so schnell wie möglich aus dem Staub zu machen oder die immer hungrigen Biester behutsam zu umschleichen. Zum Beispiel, weil auf der anderen Seite eine Feuerschale lockt, an der Ihr Euren Speer entzündet, um hinderliches Gestrüpp wegzubrennen und Sauriern die Schuppentextur zu versengen.

Unerwartete Hilfe

Was anfangs noch keiner ahnt: Der vermeintlich Frauen-fressende Monsteraffe ist eigentlich ein ganz patentes Kerlchen – und weil er an der kleinen Ann einen echten Narren gefressen hat, ist er immer dann zur Stelle, wenn sein Liebchen auf der Speisekarte irgendeines Ungetüms landet. Wollen sich Onkel Raptor und Papa Rex mal wieder einen kleinen Darrow-Snack gönnen, erscheint Kong auf der Bildfläche, um den unkultivierten Mistviechern zu zeigen, wen die Evolution mit mehr Muskeln gesegnet hat. Jetzt übernehmt Ihr die Rolle des Affen, der sich auf Euer Kommando aus der Verfolgerperspektive wie seine kleinen Verwandten ohne Hast von Riesenast zu Riesenast hangelt oder die Dinos in bester Beat'em-Up-Manier so übel verdrischt, dass die Reißzähne fliegen und die Knochen knacken. *rb*



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 70 Euro

Xbox 360

E/D einstellbare Sprachausgabe
einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Publisher: Ubisoft
Website: www.kingkonggame.com

Pro
+ fantastische Wettereffekte
+ prächtig texturierter Luxus-Urwald
+ erschreckend lebensechte Monster
+ spielbarer Affe auf Special-Effect-Niveau
+ unglaublich plastische DD-Akustik

Contra
- stellenweise dämliches Level-Design

Alternativen:

PS2	**Turok Evolution** (82%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Oddworld: Strangers Vergeltung** (90%, MAN!AC 04/05)
NGC	**Geist** (74%, MAN!AC 11/05)

King Kong

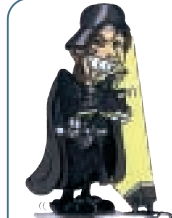
Xbox 360

Grafik 76 %
Sound 90 %

86 % Spielspaß

Ego-Affentheater mit packendem Survival-Ambiente und eindrucksvollem King Kong.





Oliver Schultes

Hochspannend, das virtuelle Affentheater: Die Ego-Passagen fesseln mit dichter Atmosphäre und einem einzigartigen 'Ich muss mit Knochen, Speeren und altmodischen Waffen gegen übermächtige Gegner antreten'-Gefühl. Nicht selten bin ich blind vor Panik durch die detaillierte Inselkulisse gerannt – ein infernalisch brüllender T-Rex dicht an meinen Fersen klebend. Hier spielt "King Kong" seine wahre Stärke aus! Weniger überzeugt dagegen der arg schematische Levelaufbau: Speer finden, Feuer suchen, Speer anzünden, dorniges Gestrüpp abfackeln, Hebel holen und einsetzen – weiter geht's. Ein paar mehr Spielelemente hätten nicht geschadet, zumal die Abschnitte mit Kong wenig Tiefgang bieten.



360 Endlich nicht mehr allein: Die Rechenleistung der Xbox 360 nutzt Electronic Arts in erster Linie dazu, um die Spielbahnen mit zahlreichen Polygon-Zuschauern zu bevölkern.

360 Nette Spielerei: Das detaillierte 'Gameface' könnt Ihr auf Knopfdruck mit einer frei beweglichen Lichtquelle beleuchten.

NEXTGEN-FAKTOR

Die Zuschauer auf dem Platz sind eine nette Dreingabe, aber ansonsten fallen Details – im Gegensatz zu Rucklern – nicht auf.

TV VS HDTV

Auch auf normalen Geräten sieht's gut aus, sogar Vollbild wird angeboten – außerdem ruckeln Kameraschwenks etwas weniger.

TIGER WOODS PGA TOUR 06

Wenn eine Konsole veröffentlicht wird, dürfen Electronic-Arts-Sportspiele nicht fehlen: Während aber z.B. die Kufenflitzer der "NHL"-Serie wohl erst nächstes Jahr dem Puck nachjagen, werden Golffreunde schon jetzt versorgt – "Tiger Woods PGA Tour 06" geht pünktlich zum Abschlag.
Die Xbox-360-Fassung übernimmt das Grundkonzept der anderen Versionen, unterscheidet sich aber in einigen Punkten merklich. So bekamen sowohl Charaktere als auch Kurse eine optische Frischzellenkur verpasst, die sich allerdings weitgehend in Details offenbart – sieht man von einer auffälligen Neuerung ab. Während Ihr auf anderen Konsolen alleine Eurem Sport nachgeht, säumen hier zahllose Zuschauer die Spielbahnen – die Fans sind dabei nicht simple Bitmap-Schablonen, sondern polygonal konstruiert und reagieren auch, wenn z.B. der Ball in ihre Richtung fliegt.



360 Die neue Putt-Variante ist gewöhnungsbedürftig: Das grobe Gitter hilft wenig, die 'Idealer Lauf'-Kamera mehr – sofern Ihr den analogen Schwung hinkriegt.

Ist weniger mehr?

Dafür wurde an anderer Stelle gespart: Der neue 'Rivalen'-Modus von Xbox und PS2 lässt sich auf der 360-DVD nicht blicken, neben Einzelmatches in Standard-Varianten tretet Ihr zu einer üblichen Karriere an. Außerdem betätigt Ihr Euch auf einer reduzierten Kurszahl, der Next-Generation-Tiger drischt seine Bälle über sechs statt 14 Golfanlagen.
Ihr schlagt serientypisch mit den Analogsticks, das traditionelle Drei-Klick-System ist erneut tabu. Beide Knüppel kommen zum Einsatz: Mit dem linken legt Ihr durch möglichst flüssige Bewegung die Schwungstärke fest, der rechte regelt den Spin des Balls. Auch das Einlochen wird jetzt gehandhabt, das Loch visiert Ihr mittels eingeblendetem Gitter und 'Idealer Putt'-Kamera an, die Caddie-Hilfe wurde gestrichen. *us*



Ulrich Steppberger

Wer hat dem Golfer eine Schrumpfkur verpasst? Eine der Stärken von "Tiger Woods" war in den letzten Jahren die Vielzahl an Spielmodi und Golfplätzen – auf der Xbox 360 wurde viel davon kurzerhand gekappt. Klar, mit der übrig gebliebenen Karriere kann man sich immer noch die Zeit vertreiben, aber unverständlich bleibt diese Entscheidung trotzdem. Schwer wiegt außerdem die Reduzierung der Kurse: Mit nur noch sechs Plätzen ist der Umfang knapp bemessen, zumal diese auch nicht überwältigend besser aussehen – das ist schwach, EA! Die wenigen technischen Spielereien wiegen dieses Manko nicht auf: Es bleibt ein gutes Golf, bei dem sich die umfangreicheren 'OldGen'-Fassungen eher lohnen.

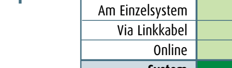
Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4
System	360

USK-Rating: frei — Preis: ca. 70 Euro

Xbox 360



E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Electronic Arts, USA
Publisher: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ fordernde Analogsteuerung
+ umfassende Charakterbearbeitung
+ realitätsgetreu modellierte Plätze...

Contra
- ...aber nur ein halbes Dutzend davon
- Kameraschwenks öfters ruckelig
- neues Putt-System nicht ideal

Alternativen:

PS2	Everybody's Golf (86%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Links 2004 (85%, MAN!AC 01/04)
NGC	Tiger Woods PGA Tour 2005 (87%, MAN!AC 11/04)

Tiger Woods PGA Tour 06

Xbox 360
Grafik 58 %
Sound 64 %
80 % Spielspaß

Realistische Golfsimulation mit übungsintensiver Steuerung, deren Umfang stark gekürzt wurde.

AMPED 3

360 Weitsicht, so weit das Auge reicht: Auf den riesigen Bergmassiven erwarten Euch unzählige Mini-Aufgaben.

Die zwei ersten "Amped"-Snowboard-Simulationen für die Xbox zeichnen sich durch realistisches Fahrgefühl und abwechslungsreiche, greifbare Tricks aus. Diesen Grundsatz übernehmen die Entwickler für den dritten Teil und entfernen sich im eigentlichen Snowboard-Part noch mehr von dem actiongeladenen, übertriebenen Electronic-Arts-Konkurrenten "SSX On Tour". Neben authentischem Boarden integrierte Indie Built jedoch zahlreiche, abgefahrene Events.

Schnee-Surfen

Zuerst fällt auf, dass keine Mehrspieler-Optionen zur Verfügung stehen. Also starte ich meine Solokarriere und traue meinen Augen kaum: Ich fahre mit meinem Snowboard-Kumpel in einem rosaroten Hasenkostüm die Seilbahn hoch und erlerne in der ersten Abfahrt einige Steuerungs-Finessen. Kurz danach reibe ich mir verwundert die Augen. In einer närrischen Zwischensequenz hoppelt Euer Charakter im Hasenkostüm als Knetfigur mit seinen Freunden durch einen winterlichen Funpark. Im Verlauf des riesigen, mit einer coolen Story versehenen Soloabenteuers seht Ihr noch unzählige andere abstruse Szenen. Denn jeder Eurer Kollegen und Sponsoren lebt in



NEXTGEN-FAKTOR

"Amped 2" hoch aufgelöst mit schönerem Schnee: Triste Texturen und Clippingfehler nerven.

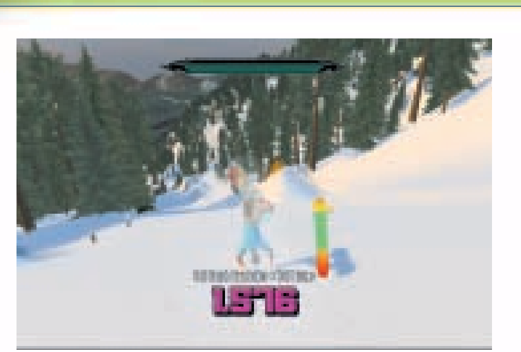


TV VS HDTV

Auf normalen Geräten freut Ihr Euch über ein gut angepasstes Vollbild, flüssiges Geschehen und nur unwesentlich unschärfere Optik.



360 Realistische Simulation? Trotz wirklichkeitsgetreuen Tricks slidet Ihr auch über Baumstämme in luftiger Höhe.



360 Haltet in Nose- und Tail-Stellungen die Balance für Combo-Ketten. Klappt neuerdings auch mit simplem Carven.



360 Euer Boarder muss sich ab und an von seinem geliebten Brett trennen und u.a. auf diesem Schneemobil todesmutig durch fahrende Seilbahnen springen.



360 "Toobin" auf Schnee: An vielen Stellen startet Ihr witzige Zweispieler-Events. Die zahlreichen und vielseitigen Multiplayer-Modi des Vorgängers sucht Ihr jedoch vergeblich.

360 Clippingfehler auf NextGen ade? Nee! Diese zärtliche Verschmelzung mit den Seilbahn-Steinplatten muss nicht sein.

seiner eigenen, abgedrehten Welt. Zurück auf die Hänge: Modelliert Euren Schneebrett-König, kleidet ihn mit stylischen Klamotten ein und schnappt Euch ein, sich im Fahrverhalten deutlich unterscheidendes Snowboard. Ingesamt macht Ihr sieben gigantische Massive unsicher. Dabei brettert Ihr auf verschiedenen

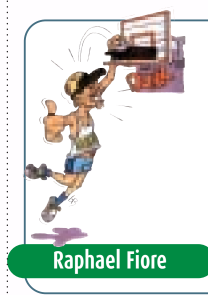






360 Irre Zwischensequenzen und toller Editor: Sponsoren behaupten, dass tiefgekühlte Damen besonders gut riechen. Witzig: die "Zelda"/"Super Mario Bros."-Hommage. Profis nutzen den Editor für zusätzliche Karrierepunkte (von oben).

Seiten des Gebirges bis ins Tal und begebt Euch zu verschiedenen Missions-Punkten. Zahlreiche Events stehen dem Bergexperten schon zu Beginn zur Auswahl, andere verdient sich Euer Snowboard-Profi durch Respekt-Punkte. Einige Story-Missionen muss Euer Protagonist zwingend erfüllen. Auf der übersichtlichen Karte wählt Ihr Eure nächste Übung aus und brettert von der am nächsten gelegenen Station abwärts. Falls Ihr Euch während der Abfahrt kurzerhand für einen anderen Event entscheiden wollt, folgt nicht dem regenbogenfarbenen Pfeil, sondern stürzt Euch ins nächste Mini-Missions-Vergnügen: Sammelt in der Halfpipe die Höchstpunktzahl, klaubt verschiedene Symbole innerhalb eines Zeitlimits auf oder slidet über eine überdimensionale Hot-Dog-Wurst. Neben den 'normalen' Aufgaben erfüllt Ihr auch sonderbare Aufträge: Euer Protagonist setzt sich in eine Reisschüssel und kegelt eine Gruppe Gartenzwerge um, segelt mit einem Gleiter durch "Pilotwings"-Ringe oder jagt auf einem Schneemobil Gangster. Ab und an taucht ein Zweispieler-Symbol auf: Hier brettert Ihr mit einem Kumpel durch einen kurzen Kurs und hechtet am Ende möglichst gefährlich in Steine oder Fässer – wer sich die schwersten Verletzungen zufügt, gewinnt! Gegenüber dem Vorgänger erleichtern die Entwickler Anfängern den Einstieg durch einen moderaten Schwierigkeitsgrad und leichterem, verfeinerten Tricksystem. Trotzdem stehen Euch unzählige Sprünge und Slides zur Verfügung, die Euer Boarder durch zwei verschiedene Combo-Systeme verkettet: Fahrt nach einem Sprung in der Nose- oder Tail-Stellung weiter oder beginnt zu Carven. *rf*



Raphael Fiore

Winterlicher "Tony Hawk"/"GTA"-Mix: Was geht denn hier ab? Das konventionelle "Amped" verwandelt sich in ein obercooles Schneebrettvergnügen. Besonders die abgedrehten Cut-Scenes, die schrägen Missionen und die "Jackass"-inspirierten Todessprung-Minispiele verstärken diesen Trend. Im Gegensatz dazu steht das hochgradig realistische, eingängige Tricksystem: Stilsicheres Carven, flippige Nose- und Tail-Kniffe und kreative Sprünge in der Halfpipe seht Ihr auch auf echten Skihängen. Trotz endloser Weitsicht enttäuscht die karge, mit Clippingfehlern überhäufte Optik. Auch echte Mehrspieler-Modi fehlen. Dafür rechtfertigen riesige, frei befahrbare Berge und unzählige Events den Kauf.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro

Xbox 360

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Entwickler: Indie Built, USA
Publisher: Microsoft
Website: www.indiebuilt.com

Pro
+ eingängiges, vielseitiges Tricksystem
+ äußerst abwechslungsreiche Events
+ extrem abgefahrene Zwischensequenzen
+ schier endlose Karriere auf sieben Bergen
+ deutlich einfacher als der Vorgänger

Contra
- vielfältige Mehrspieler-Modi fehlen

Alternativen:

PS2	SSX On Tour (87%, MAN!AC 12/05)
Xbox	Amped 2 (87%, MAN!AC 12/03)
NGC	Dark Summit (74%, MAN!AC 08/02)

Amped 3
Xbox 360
Grafik 65 %
Sound 86 %
89% Spielspaß

Herausragende Snowboard-Simulation mit mannigfaltigen Events und verrückten Cut-Scenes.

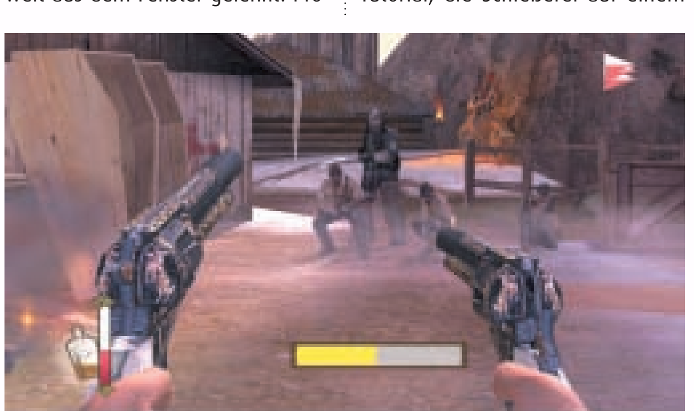
360 Indianer, die eine Postkutsche überfallen: "GUN" setzt auf die Klischees des Wilden Westens.

GUN

Revolverhelden sind Retortenhelden: Wortkarg, opportunistisch und mit einem übermäßigen Hang zur Dramatik mischen die Cowboys jeden Western so richtig auf. Und weil Neversoft-Boss Joel Jewett ein richtiges Westernspiel machen wollte, steuert Ihr bei "GUN" eben ein einzelgängerisches Mannsbild Marke John Wayne. Mit der Absage an die verklärte Ode der Gründungszeit der USA hat sich der Macher zahlloser Skaterspiele allerdings zu weit aus dem Fenster gelehnt: Protagonist Colton White ist ein grundguter Kerl, der Sheriff ist korrupt, der distinguierte Oberboss machtbesessen und Saloon-Prostituierte eigentlich richtig nette Mädchen, die Spaß an ihrem Job haben. Abgesehen von den klischeebeladenen Charakteren und der vorhersehbaren Story gibt "GUN" aber ein richtig gutes Action-Adventure ab. Wie "Grand Theft Auto" setzt die Pferdeoper auf das Konzept der offenen Welt: Habt Ihr nach zirka einer Stunde Spielzeit das Tutorial, die Schießerei auf einem Flussdampfer und das Indianer-Geplänkel in Dodge City hinter Euch gebracht, stehen alle Wege offen – zumindest so lange, bis Euch die Spieldesigner eine Polygonwand vor die Nase setzen. Neversofts Westernwelt kann nämlich nicht annähernd mit der Größe eines "GTA" mithalten. Das muss sie auch nicht. "GUN" bietet auch so genügend Möglichkeiten, den Forscherdrang auszuleben. Neben der Suche nach den obligatorischen Goldadern könnt Ihr Rinder und Pferde zusammentreiben, wilde Tiere jagen, Banditen einfangen, Geiseln befreien oder für den Pony Express im Eiltempo Waren befördern.

Wildwest-Alltag

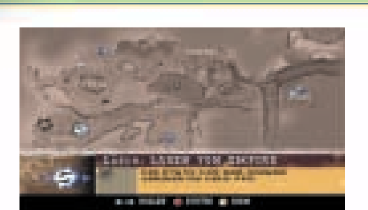
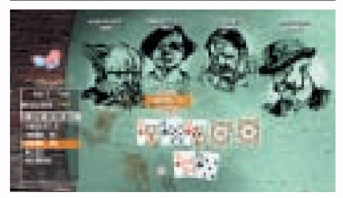
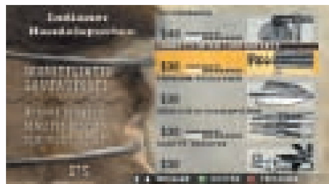
Die Nebenaufträge sind mehr als reine Beschäftigungstherapie: Wer die Missionen mit Erfolg besteht, wird mit Geld und der Aufwertung bestimmter Fähigkeiten belohnt. Fleißige Cowboys verschaffen sich somit ein Polster für die kommenden Bossgegner. Gegen die hilft im



360 Überlegenheit dank Schnellziehen: In Zeitlupe nehmt Ihr mehrere Gegner aufs Korn. Durch Antippen des Anlogsticks wechselt Ihr automatisch die Ziele.



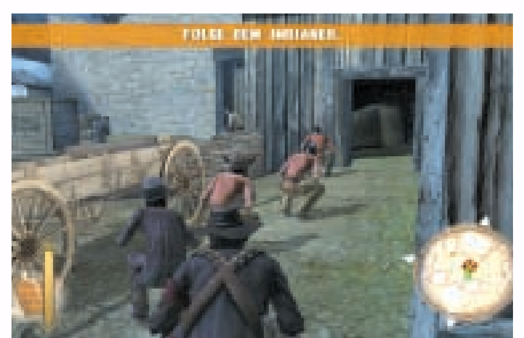
360 Der Alltag eines Cowboys: In den Nebenmissionen erlebt Ihr von der Kopfgeldjagd bis zum Viehtrieb die volle Bandbreite des Wilden Westens.

360 Die Karte gibt Euch Auskunft über den Standort von Nebenmissionen und Läden (von oben nach unten).



360 Straßensperre der explosiven Art: Die Banditen-Gang hindert Ihr mit eiligst auf die Kreuzung geworfenen TNT-Fässern an der Durchreise.



360 Cowboys verstecken sich nicht: Zum Glück hält sich das lausige Schleich-Intermezzo in Grenzen.

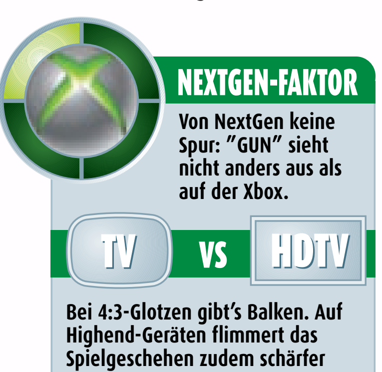


360 Zum Zielen könnt Ihr in die Ego-Sicht schalten. Diese Perspektive empfiehlt sich besonders für Pfeil und Bogen.

digitalen wie Zelluloid-Western nur ein Mittel: Waffengewalt. Weshalb Ihr Euch im Laufe des Abenteuers ein stattliches Arsenal an historischen Ballermännern und Wurfgeschossen aneignet. Schrotflinten sind besonders wirksam auf kurze Distanz, Gewehre erledigen weit entfernte Gegner und mit Pfeil und Bogen tötet Ihr lautlos aus dem Hinterhalt. Jede Waffe hat ihre Vor- und Nachteile, ungeschlagener Favorit ist jedoch der Colt. Mit dem Revolver seid Ihr besonders agil und könnt mehrere Kugeln abfeuern, die geringe Durchschlagskraft kompensiert Ihr mit der Schnellzieh-Funktion. Dann dürft Ihr Eure Gegner aus der Ego-Sicht und in Zeitlupe aufs Korn nehmen – vorausgesetzt, Ihr schickt vorher möglichst viele Banditen in die ewigen Jagdgründe. Für jede Waffenart dürft Ihr beim Dorfladen oder indianischen Händler Upgrades erstehen, mit Ausnahme von stationären Knarren. Richtig gelesen. Wie in einem gewöhnlichen Ego-Shooter klemmt Ihr Euch bei "GUN" hinter den Lauf einer historischen Gatling Gun oder Kanone. Allerdings mit dem kleinen Unterschied, dass Ihr hier ohne Fadenkreuz zielen müsst – das gab's im Wilden Westen noch nicht.

Deutsche Sitten

Dafür aber Blut und Gewalt in rauen Mengen. Nur deutsche Zocker bleiben außen vor, wenn im Ausland fröhlich skalpiert wird. Dafür hat es die hervorragende englische Synchronisation in der hiesigen Version ins Spiel geschafft. Für die Stimmen von Colton White, Ned White und Thomas Magruder zeichnen unter anderem Thomas Jane ("The Punisher"), Kris Kristofferson ("Blade") und Lance Henriksen ("Aliens") verantwortlich. Clint Eastwood hätte es nicht besser machen können. *jw*

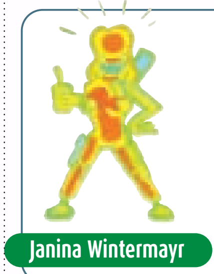


NEXTGEN-FAKTOR

Von NextGen keine Spur: "GUN" sieht nicht anders aus als auf der Xbox.

TV VS HDTV

Bei 4:3-Glotzen gibt's Balken. Auf Highend-Geräten flimmert das Spielgeschehen zudem schärfer über den Bildschirm.



Janina Wintermayr

Im Kampf verwundet, von einem brennenden Pfeil durchbohrt oder vom Pferd gefallen? Gegen Wehwehchen aller Art empfiehlt der Medizinmann einen kräftigen Schluck aus der Pulle – Alkohol hat noch jeden Schmerz gelindert. Jetzt müsste man sich nur noch die Grafik schön saufen und alles wäre in Ordnung. "GUN" sieht man seine PS2-Herkunft nämlich nur allzu deutlich an. Was nicht heißen soll, dass das Spiel handwerklich schlecht gemacht ist. Im Gegenteil: Der "GTA"-inspirierte Spielablauf motiviert für Stunden und für die tolle Western-Inszenierung allein hat Neversoft schon Pluspunkte verdient. Mit NextGen hat das Gezeigte nur leider wenig zu tun.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-
System	360

USK-Rating 16 Preis: ca. 70 Euro



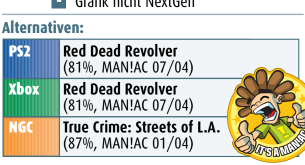
Xbox 360

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Entwickler: Neversoft, USA
Publisher: Activision
Website: www.activision.de

Pro
- tolles Westernambiente
- offene Spielwelt
- praktisches Schnellziehen
- abwechslungsreicher Spielverlauf

Contra
- lausige KI-Gegner
- Grafik nicht NextGen



Alternativen:

PS2	Red Dead Revolver (81%, MAN!AC 07/04)
Xbox	Red Dead Revolver (81%, MAN!AC 07/04)
NGC	True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)



GUN

Xbox 360

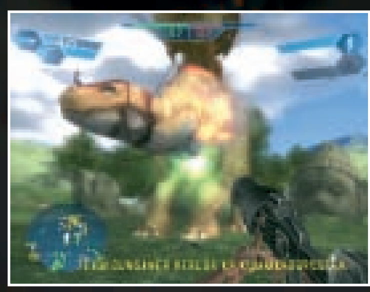
Grafik 55 %
Sound 83 %

85 % Spielspaß

Sieht zwar nicht nach NextGen aus, gibt aber ein famoses Action-Adventure ab.



Hier stürmt Ihr an der Seite von KI-Kameraden: In "Star Wars: Republic Commando" dürft Ihr nicht nur in Schlachten am Boden, sondern auch bei der Invasion eines Raumkreuzers mitmischen.



Mischling: "Jedi Knight 2: Jedi Outcast" spielt Ihr in Third-Person-Perspektive, für einige Feuergefechte wechselt Ihr aber auch in Ego-Ansicht.

Clevere Gegner: "Battlefront" (hier: PS2) stellt "Star Wars"-Gefechte mit Online-Zockern nach.



Friendly Fire wird mit dem Tod bestraft: "X-Wing vs. TIE-Fighter" (PC) ist eine anspruchsvolle Simulation mit komplexer Steuerung.

3D-Shooter für Sturmtruppen

Name	Jahr	Hersteller	Systeme	Online
indiziert	1995	LucasArts	PSone, PC, Mac	nein
Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces 2	1997	LucasArts	PC	nein
Star Wars Trilogy Arcade	1998	Sega	Arcade	nein
Star Wars: Jedi Knight – Mysteries of the Sith	1998	LucasArts	PC	nein
Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy	2003	LucasArts	PC, Xbox	nein
Star Wars: Battlefront	2004	LucasArts	PS2, Xbox, PC, MAC	ja
Star Wars: Republic Commando	2005	LucasArts	Xbox, PC, Handy	ja
Star Wars: Battlefront 2	2005	LucasArts	PS2, Xbox, PC, PSP	ja

Simulierte Flüge

Speziell für PC- und Mac-Piloten entwickelt LucasArts zudem komplexe Simulatoren, mit denen sich die Jäger von Rebellen und Imperium in realistischen Einsätzen manövrieren lassen. Die komplexe Steuerung per Flightstick und Tastatur müsst Ihr dabei präzise beherrschen: In den Luftkämpfen nehmen Euch die Feinde gemeinsam in die Zange, zuweilen ist auch kniffliger Formationsflug erforderlich. Ab 1993 erscheinen "Star Wars: X-Wing" und "Star Wars: TIE-Fighter", Nachfolger fassen die Titel auch zusammen.

Stellt Euch dem Rennen!

Die Vehikel von "Star Wars" eignen sich aber nicht nur für Schlachten, sondern taugen auch auf der Rennpiste. Gleich drei Titel nehmen sich die spektakulären Wettrennen des jungen Anakin Skywalker zum Vorbild: Segas Automat "Star Wars: Racer Arcade" bietet zwei komplette Cockpits, in denen sich Anakin und Sebulba duellieren – hier fasziniert vor allem die realistische Steuerung mit den umfangreichen Armaturen. Für heimische Bildschirme liefert LucasArts zeitgleich den "Star Wars Episode 1 Racer", der mit seiner blitzschnellen 3D-Optik und mächtigen Sprüngen Euren Puls rasen lässt. "Star Wars: Super Bombad Racing" ist dagegen ein langsamerer Fun-Racer ähnlich "Mario Kart", in dem turbulente Vierspieler-Gefechte das Pistengeschehen bestimmen.

Mittendrin statt nur dabei

Wer das "Star Wars"-Universum realistisch erkunden möchte, kommt an den Ego-Shootern nicht vorbei: Die erste Ego-Attacke wagt Rebell Kyle Katarn, der in 14 Missionen einen persönlichen Rachefeldzug gegen das Imperium führt - ein nicht gerade edles Motiv, die Ballerei wandert auf den Index. Im PC-exklusiven Nachfolger "Star Wars: Jedi Knight – Dark Forces 2" ergänzt LucasArts das Genre um die Lichtschwertkämpfe, für die man auch in Third-Person-Perspektive wechseln kann. Wer von den Kämpfen nicht genug bekommt, besorgt sich außerdem das Add-on "Mysteries of the Sith". Durch den Nachfolger "Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy" dürfen dann auch Xbox-Spieler stürmen.

Klon-Krieger erobern außerdem die Schlachtfelder von "Star Wars: Republic Commando": Damit die Offensive klappt, meistert Ihr auf Geonosis, Kashyyyk und im Raumkreuzer zahlreiche Missionen. Seit 2004 seid Ihr zudem nicht mehr auf vorgegebene Handlungen angewiesen, denn in den beiden "Star Wars: Battlefront"-Episoden lassen sich die berühmtesten Schlachten der Kino-Serie in komplexen Online-Arenen nachstellen. Dabei kämpft Ihr nicht nur zu Fuß, sondern wütet auch im Walker und X-Wing in den feindlichen Linien – Internet-Verbindung ist hier Pflicht, denn die KI stellt sich im Gewusel nicht allzu clever an. *oe*

Strategische Offensiven

Die Truppen von Imperium und Rebellen lassen sich nicht nur einzeln steuern, sondern auch im Verband: In einem halben Dutzend Strategiespiele beweist Ihr Euch als cleverer General. Die wirklich komplexen Feldzüge wie "Star Wars: Rebellion" (1998) und "Star Wars: Galactic Battlegrounds" gibt's aber nur für PC und Mac. Die Ausnahmen sind LucasArts' "Star Wars Chess" für 3DO und die Handy-Offensive "Star Wars: Battle for the Republic" von THQ Wireless.



In "Star Wars: Rebellion" ballern Eure Raumschiffe wild durcheinander, Ihr kommandiert sie in Echtzeit.

NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 360

PS3-Gerüchteküche

>>| Multimedia, HDTV und Online: NextGen-Konsolen vereinen viele Features. Nach dem Start der Xbox 360 fragen sich Experten wie Laien: Wie kann sich die PS3 dagegen behaupten? MAN!AC trägt die acht heißesten PS3-Gerüchte zusammen.

Unterm Weihnachtsbaum

Über den Starttermin gibt's die wildesten Spekulationen: Zwar soll es die PS3 bis März auf den japanischen Markt schaffen, jedoch dauert es in Amerika laut Sonys USA-Chef Stringer vielleicht bis Weihnachten 2006.

Einschätzung: Ein US-Start Ende 2006 könnte einen PS3-Release 2007 bei uns bedeuten. Sony würde der Xbox-360-Konkurrenz einen mächtigen Vorsprung erlauben. **Prognose:** Unwahrscheinlich.

Kampfpreis

PS3-Dumping: Sony peilt für die Playstation 3 einen Kampfpreis zwischen 300 und 400 US-Dollar an, was deutlich unter den Produktionskosten liegt. **Einschätzung:** Microsoft avancierte zum würdigen Konkurrenten, was Sony zu solchen Niedrigpreisen zwingt. Nebeneffekt: der für Sony äußerst wichtige Verkauf von Blu-ray-Abspielgeräten. **Prognose:** Wahrscheinlich.

G71-Grafikchip

Der Grafikchip der PS3, der RSX von nVidia, soll baugleich mit dem G71 aus selbem Hause sein, der im ersten Quartal 2006 erscheint.

Einschätzung: Der Xbox-Grafikchip brachte für nVidia nur Verluste. Umdenken ist angesagt: Warum nicht einfach den RSX von der neuesten Chip-Generation ableiten? **Prognose:** Wahrscheinlich.

Kein zentraler Online-Dienst

Wie schon bei der PS2 sollen sich Spielehersteller wieder selbst um Online-Modi kümmern. Seitens Sony gibt es keinen zentralen Online-Dienst wie Microsofts Xbox Live.

Einschätzung: Traurig, aber wahr: Sony lernt nicht aus Fehlern. Xbox Live ist und bleibt auch in Zukunft der bessere Service. **Prognose:** Bestätigt.

Keine gebrauchten PS3-Spiele

PS3-Spiele könnten einen Code besitzen, der es unmöglich macht, den Titel auf einem anderen Gerät abzuspielen: ade Gebrauchtspiele.

Einschätzung: Eine ähnliche Technik (DRM) wird bereits in der Musikbranche eingesetzt. Diese Einschränkung wäre hier aber fatal: So könntet Ihr nicht einmal Spiele bei einem Kumpel zocken. **Prognose:** Unwahrscheinlich.

120 fps

Laut Ken Kutaragi kann die Playstation 3 Spiele mit bis zu 120 Bildern pro Sekunde darstellen.

Einschätzung: Kein Problem für den Cell-Chip, aber wozu? Selbst HDTVs können mit derartigen Frameraten nichts anfangen. 60 fps reichen für flüssige Darstellung völlig aus. **Prognose:** Wahrscheinlich.

Inkompatibel

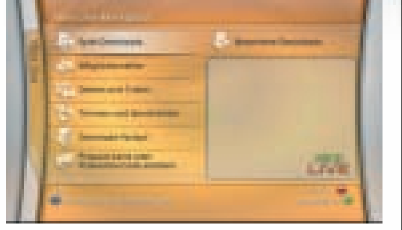
Ein Sony-Sprecher bezweifelt, dass die PS3 hundertprozentig abwärtskompatibel zu PS2- und PSone-Spielen sein wird.

Einschätzung: Bereits die Xbox 360 beweist, wie schwierig es ist, alte Software zu emulieren. **Prognose:** Wahrscheinlich.

Benutzeroberfläche

Bei einer Sony-Präsentation (Bild unten) war ein Interface zu sehen, das dem der PSP ähnelte, jedoch deutlich mehr Funktionen umfasste. Videostreams, Internet-Surfen und Multitasking-Fähigkeiten lassen sich hier bereits erahnen.

Einschätzung: Eine PSP-ähnliche Benutzeroberfläche auf der PS3 wäre nur konsequent. **Prognose:** Wahrscheinlich. *ts* |<<



Einen zentralen Online-Service samt Marktplatz wie Xbox Live wird es bei der PS3 wohl nicht geben.



Schaut so die Benutzeroberfläche der Playstation 3 aus? Dieses Bild entstand während einer Sony-Präsentation und ähnelt dem PSP-Interface.

Next Level-Themen im Überblick:

TECH-TICKER >> +++ PS3 ohne Einschränkung: Laut Sony-Sprechern ist es wahrscheinlich, dass PS3-Spiele keinen Länderschutz – ähnlich wie auf der PSP – besitzen. +++ Jugendschutz: Ähnlich der Xbox 360 wird es auf der Playstation 3 möglich sein, gewalttätige Spiele für Kinder zu sperren. +++ Revolution spielbar: Auf der kommenden E3 2006 sollen Revolution-Spiele bereits antestbar sein. +++ Hochgesteckte Ziele: Microsoft will bis Februar 2006 weltweit drei Mio. Xbox 360 verkaufen. Im Juni soll die Zahl bereits auf 4,5 bis 5,5 Mio. wachsen. +++ Nintendo-Spiele verbessert: Auf der kommenden Revolution-Konsole sollen N64-Titel mit höherer Bildrate laufen. +++ Revolution ohne Kabel: Der WiFi-Adapter, der im November für Nintendo DS erschien, soll auch zu Nintendo Revolution kompatibel sein +++ Nintendo unterstützt Dritthersteller: Spieleentwickler sollen für Revolution-Titel seitens Nintendo Unterstützung bei Portierungen und der Anpassung an den Controller erhalten.



.:::: Hier spielt die Musik ::::.

http://www.pandora.com

Harry Gregson-Williams, der Schöpfer der letzten "Metal Gear Solid"-Soundtracks, ist ein sehr bekannter Filmkomponist. Das kann man wissen, vor allem, wenn man fleißig die MAN!AC liest. Dass er auch Musik für "Team America" gemacht hat, weiß man nicht unbedingt. Es sei denn, man surft auf www.pandora.com und versucht, sich eine persönliche Radiostation einzurichten. Die dann Musik spielt, die nach Harry Gregson-Williams klingt, auch wenn sie gar nicht von ihm ist. Natürlich kann so eine Datenbank nicht allumfassend sein, deshalb finden wir auch nicht das "Metal Gear Solid"-Theme, sondern "America, Fuck Yeah!". Hat Gregson-Williams nämlich zusammen mit Trey Parker und Matt Stone geschrieben. Weil dieses Lied 'mild rhythmic syncopation, major key tonality and repetitive tonalic phrasing' verwendet, klingt es so ähnlich wie "It's Only Natural" von Robert Pollard. Den kennen wir zwar nicht, aber er rockt auch ganz gut.

Nächster Versuch: das "Halo Theme". Gefunden. Weil dafür aber die Lizenz fehlt, spielt Pandora ein anderes Lied von Komponist Martin O'Donnell: "Follow", ebenfalls vom "Halo 2"-Soundtrack. Denn das 'featured', genau wie das "Halo Theme", 'great musicianship, heavy use of vocal harmonies, minor key tonality, heavy syncopation' und hat außerdem einen klaren Fokus auf Studioproduktion. Dass nächste Lied stammt von Populous – nicht dem Spiel, sondern der Gruppe. Klingt ähnlich instrumental und synthie-lastig, allerdings etwas entspannter als "Follow". Lied Nummer 3 heißt "Knuddelmaus" und bekommt schon allein deshalb einen Daumen nach unten. Wörtlich genommen, denn auf www.pandora.com kann man Lieder, die einem nicht gefallen, einfach wegwerten. Beim nächsten Mal werden die dann nicht mehr gespielt. Danach wird's sehr proggig: "Paradigm Shift" von John Petrucci, Mike Portnoy (beide von der Band Dream Theater) und anderen. Eine echte Überraschung, aber trotzdem sehr passend.

Mit "Adam Freeland" ("Rez") eröffnen wir unsere vierte personalisierte Radiostation. Jetzt ist eine Registrierung fällig. Dafür dürft Ihr den Service, gestützt von ein bisschen Werbung, kostenlos genießen. Oder zwölf Dollar für drei Monate zahlen. Diese Investition lohnt sich auf alle Fälle, denn ein so einfacher und gleichzeitig genialer persönlicher DJ ist echt was Wert. P.S.: Wer als erster einen Leserbrief schreibt und erklärt, warum wir eine Leftfield-Station angelegt haben, gewinnt eine von Ulrich signierte und von Janina angefasste MAN!AC.

Was ist www.pandora.com?

Hervorgegangen ist dieser persönliche DJ aus dem "Music Genome Project". Dabei haben sich ein paar technikbegeisterte Musiker zusammengesetzt, die einzelnen Elemente von Musik analysiert und in hunderte von 'Genen' aufgeschlüsselt. Nach bestimmten Kriterien kann Pandora Musikstücke aussuchen, die zu einem von Euch angegebenen Stück passen. Wenn Ihr also "Schwarzbraun ist die Haselnuss" eingebt, findet das Programm hunderte von anderen Liedern, die so ähnlich klingen. Die könnt Ihr in einer eigenen 'Station' lagern, die Ihr später noch durch das Bewerten einzelner Lieder organisiert. Was gefällt, kauft Ihr bei Amazon oder im iTunes-Shop. Eigentlich darf der Service nur in den USA angeboten werden. Deshalb müsst Ihr einen Zip-Code eingeben. Die sind meistens fünfstellig, mit Eurer eigenen Postleitzahl solltet Ihr also keine Probleme kriegen. Oder einfach 60601 eingeben, ist von Chicago.

Was wir nicht gefunden haben:

Chris Hülsbeck, Turrican, **Nobuo Uematsu**. Die kannte Pandora leider noch nicht. Manchmal kommt auch echter Blödsinn raus. Gebt zum Beispiel mal "Final Fantasy" ein. Aber das kennen wir ja von Google. Und immerhin: Je mehr Leute danach suchen, je eher wird neue Musik aufgenommen. Also schnell reinsurfen, Musik hören und alle anderen Webradios vergessen.

SONY PlayStation

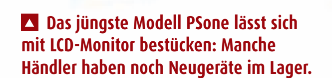
DER AUSSENSEITER GEWINNT DAS RENNEN: MIT DER PLAYSTATION HÄNGT SONY GLEICH FÜNF KONKURRENTEN SPIELEND AB.

>> In 16-Bit-Tagen hat Nintendo den Videospielmarkt fest im Griff, aber Mitte der 90er-Jahre kommt Schwung ins Konsolen-Business: Das N64 soll erst 1996 erscheinen, da wollen die größten Spielehersteller dem Marktführer zuvorkommen – Atari bringt den Jaguar, der Ex-EA-Boss das 3DO, Sega den Saturn und NEC den PC-Engine-Nachfolger PC-FX. Neben den Spieleprofis verspricht auch Hifi-Mogul Sony eine neue Konsole, deren vorläufiger Spitzname "Playstation X" (daher auch "PSX") vergleichsweise unspektakulär klingt. Ursprünglich entsteht die Konsole aus einer Zusammenarbeit mit Nintendo, Sony arbeitet seinerzeit an einem CD-Laufwerk für das SNES. Nachdem die die Kooperation platzt, entwickelt Projektleiter Ken Kutaragi ein eigenständiges Gerät. Im Dezember 1994 ist es dann soweit: Die Playstation erscheint zusammen mit Namcos "Ridge Racer", das die 3D-Talente der Konsole mit beispiellosem Geschwindigkeitsrausch und treibenden Techno-Beats präsentiert – egal ob Rennspiel-Fan oder nicht, diesen Meilenstein muss man einfach zocken. Namco erweist sich als optimaler Starthelfer, denn im neuen Jahr übertrumpfen die texturierten "Tekken"-Kämpfer auch noch die berühmte "Virtua Fighter"-Konkurrenz von Sega. PAL-Spieler beeindruckt zum Europa-Start 1995 außerdem Psygnosis' "Wipeout", das rasante 3D-Rennen mit Extrawaffen und aktuellen Techno-Beats von Virgin Music schmückt. Der letzte Schritt auf den Videospielthron gelingt Sony aber mit einer weiteren Sensation aus Japan: Squaresoft beendet die Zusammenarbeit mit Nintendo und veröffentlicht "Final Fantasy 7" exklusiv für die Playstation. Besonders europäische Spieler freuen sich über den Wechsel, denn im Gegensatz zu Nintendo bemüht sich Sony um eine PAL-Version – und die kommt sogar in deutscher Sprache! Die neue Marktführerschaft und das günstige CD-Medium verhelfen der Playstation zu einer wahren Software-Explosion: Über 3.000 Titel sind erschienen, darunter zahlreiche Premieren berühmter Serien wie "Metal Gear Solid", "Crash Bandicoot", "Gran Turismo" und "Resident Evil". Ganz neu, aber zunächst ein japanisches Phänomen sind die zahlreichen Low-Budget-Games: Bestseller und primitivere Titel wie Brettspiele gibt's zum günstigeren Preis.
Während Sony mit dem "Dual Shock" und der exotischen "Pocket Station" nur wenig Zubehör veröffentlicht, überschlagen sich die Fremdhersteller mit originellen Controllern: Namco ballert mit der präzisen GunCon und gibt mit dem analogen NegCon Gas. Ascii überrascht derweil mit dem Grip-Controller, der alle Funktionen des Originalpads in eine Hand legt – so müsst Ihr RPG-Abenteuer nicht mal beim Futtern unterbrechen. Konami erfindet dagegen mit DJ-Pult, Gitarren-Controller und Tanzmatte gleich ein neues Genre – die 'Bemani'-Musikspiele. *oe* <<



▶ **Die Variante Net Yaroze verkauft Sony an Heimentwickler: Das Gerät besitzt einen PC-Link und spielt PAL- als auch NTSC-Software.**

▲ **Das jüngste Modell PSone lässt sich mit LCD-Monitor bestücken: Manche Händler haben noch Neugeräte im Lager.**



Die Playstation im Detail

CPU:	LSI/MIPS R3000A
CPU-Taktfrequenz:	33,8 MHz
ROM:	512 KB
RAM:	3,5 MB
Speicher-RAM:	externe Memcard
Auflösung:	256x240/640x480
Farbtiefe:	bis 24-Bit
Farbpalette:	16,7 Millionen
CD-Geschwindigkeit:	Doublespeed
Controller-Ports:	2

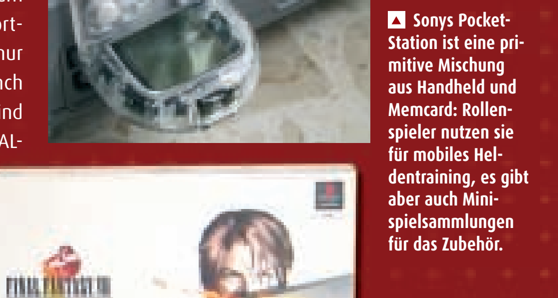


Weiterführende Informationen

www.computerspielemuseum.de
www.playstation.de

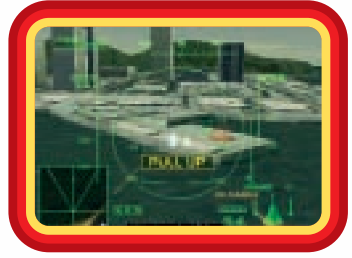
Das Joch der PAL-Spieler...

>>| Namcos Prügelserie "Tekken" steht für spektakuläre Kampfstile, komplexe Combos und rasante 3D-Grafik. Wer sich aber schon seit 1995 alle PAL-Episoden des Turniers der eisernen Fäuste besorgt, für den erzählt "Tekken" zudem eine ganz andere Geschichte. Bis Ende der 90er-Jahre bemühen sich nämlich nur die wenigsten Hersteller um eine anständige Umsetzung der Spiele aus Übersee und brauchen selbst für 'Schnellschüsse' oft viele Monate: Fette PAL-Balken sind die Regel, obendrein wird meist auch noch auf eine Geschwindigkeitsanpassung verzichtet – nach dem Wechsel von 60Hz auf 50Hz spielen sich die Titel um knapp 20% langsamer! Rollenspieler bemerken das kaum, aber die "Tekken"-Fighter werden so zu lahmen Krücken – wer einmal die Import-Version gezockt hat, verzichtet dankend auf die PAL-Fassung. In "Tekken 3" führt das Versäumnis zum Fiasko: Die lahme Euro-Version erscheint sechs Monate nach dem Japan-Start, da haben die Zocker längst den Importhändler konsultiert. Weil mit dem Modchip nicht nur Spiele aus Übersee funktionieren, greift wohl manch schwarzes Schaf auch zur illegalen Kopie – offiziell sind auf jeden Fall die Raubkopierer für die schwachen PAL-Absätze verantwortlich. Trotzdem erfolgt eine korrekte Maßnahme: Seit dem "Tekken 3"-Debakel bemühen sich Sony und andere Hersteller um ordentliche Lokalisation, bei neueren Konsolen dürft Ihr je nach Titel sogar zwischen 60Hz und angepassten 50Hz wählen. |<<



▲ Sonys Pocket-Station ist eine primitive Mischung aus Handheld und Memcard: Rollenspieler nutzen sie für mobiles Heldentraining, es gibt aber auch Minispielsammlungen für das Zubehör.

Spektakulär:
Hits und Exoten für die Playstation



Ace Combat 2, 1997
Action-Flugsimulator mit rasanten Luftkämpfen und hämmernden Techno-Beats.



Beatmania, 1998
Ihr spielt die Musik: Mit dem DJ-Controller gründet Konami das Musikgenre.

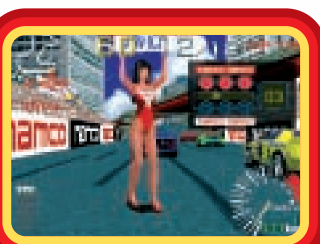




Dragon Quest 7, 2000
Charismatischer "Final Fantasy"-Rivale mit prächtiger 3D-Welt.



Gran Turismo, 1997
Polyphony verblüfft mit komplexem Tuning und feinfühliger Steuerung.



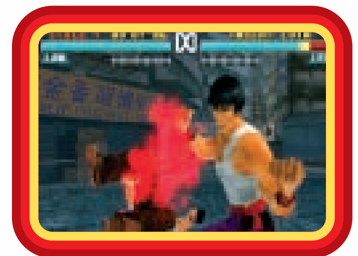
Ridge Racer, 1994
Mit Vollgas durch die Ciry: Namcos Raser ermöglicht der Playstation den Turbostart.



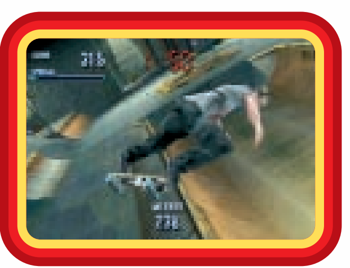
Street Fighter Ex Plus Alpha, 1997
Nur auf der Playstation dürfen die Capcom-Legenden in 3D kämpfen!



Tactics Ogre, 1997
Komplexes Taktik-Epos, das leider nur Importfans ergattern können.



Tekken 3, 1998
Schneller und spektakulärer: "Tekken 3" ist das beste Playstation-Beat'em Up!



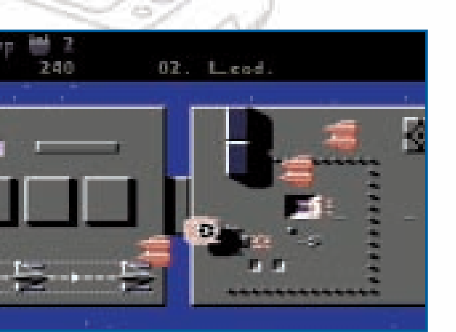
Tony Hawk's Pro Skateboarder, 1999
Stunts, bis der Daumen glüht: Tony Hawk garniert Extremsport mit komplexer Combo-Logik.



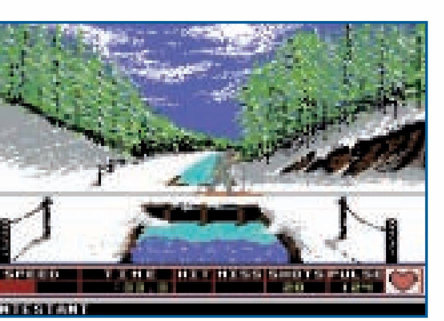
Wild Arms, 1996
Humorvolles Bitmap-Rollenspiel, das seinerzeit mit 3D-Kämpfen protzte.

KULTKNÜPPEL

REINKARNATION IST IN: STEUERKNÜPPEL MIT INTEGRIERTEN SPIELEN LASSEN SPIELE-KLASSIKER WIEDER AUFLEBEN.



Die Kult-Ballerei "Uridium" besaß butterweiches wie schnelles Scrolling.



Die "Games"-Reihe von Epyx bietet heute noch Mehrspieler-Spaß satt – im Bild seht Ihr die abwechslungsreiche Biathlon-Disziplin aus "Winter Games".

Der Commodore 64 lebt! Die Idee, Retro-Spiele in ein Steuergerät zu packen, ist zwar nicht neu (siehe Kasten unten), jedoch dürften Heimcomputer-Fans hier aufhorchen: Satte 30 C64-Spieleklassiker fanden ihren Weg in einen Competition-Pro-ähnlichen Joystick.
Die Amerikanerin Jeri Ellsworth entwickelte das gute Stück, welches hier zu Lande von Koch Media für 30 Euro vertrieben wird. Vor dem ersten Zocken muss das Steuergerät aber erst mit vier nicht mitgelieferten AA-Batterien gefüttert werden. Per zweiteiligem FBAS-Cinch-Anschluss (Video und Mono-Sound) findet der Mini-C64 am heimischen Fernseher Anschluss. Nach dem Einschalten begrüßt Euch die kultige Einschaltmeldung des 64er – kurz darauf landet Ihr im Spielemenü. Da alle Titel auf dem Chip integriert wurden, sind die Ladezeiten erträglich.

Die Spiele

Unter den Original-Titeln finden sich zeitlose Kult-Spiele ebenso wie Softwaregurken. So motivieren einige Titel heute kaum noch. Doch bei der großen Anzahl sind Ausrutscher wie "Eliminator" oder "Sword of Fargoal" zu verschmerzen. Echte Klassiker wie "Impossible Mission", "Cybernoid", "Paradroid" und "Nebulus" fesseln trotz Minimalgrafik auch anno 2005 an den Joystick. Als Redaktionsliebling tat sich trotz spielerischer Macken "Jumpman Junior" hervor, bei dem bis zu vier Teilnehmer antreten.
Größter Nachteil des Geräts ist die Beschränkung auf einen Spieler. Multiplayer-Gefechte tragt Ihr nur nacheinander aus, was z.B. Rennduelle bei "Pitstop 2" zunichte macht. Zumindest bei "Summer Games", "Winter Games" sowie "California Games" tut dies dem Spielspaß keinen Abbruch.

Die Hardware

Im Joystick steckt ein kompletter C64 samt Spieletiteln auf einem Chip (siehe Kasten Osterei-Lawine). Neben großen Feuerbuttons findet sich eine kleine Reset-Taste sowie vier Knöpfe, die für Tasteneingaben in Spielen nötig sind. Die entsprechenden Tastenbelegungen lest Ihr in der Anleitung nach. Alle mitgelieferten Spiele lassen sich recht exakt steuern, obwohl im Joystick keine Mikroschalter, sondern billigere Federkontakte verbaut wurden. Allerdings vermissen Ballerfreunde schon mal eine Dauerfeuer-Funktion. Doch angesichts zahlreicher Klassiker greifen C64-Fans bedenkenlos zu. *ts/us*

Retro-Wüste Deutschland

Wenig Knüppel für das Volk

Während in Großbritannien zahllose, mehr oder weniger skurril konstruierte Knüppel und Pads für den TV-Betrieb erhältlich sind und es an dergleich verpackten Automaten-Oldies und 16-Bit-Perlen nicht mangelt, ist das Angebot hier zu Lande ungleich magerer. Neben dem C64-Stick findet Ihr gerade mal drei andere Produkte auf den Wühltischen: Der klassische Atari-VCS-Joystick (vorgestellt in MAN!AC 05/03) beherbergt nur zehn Titel von fragwürdiger Auswahl – das Sechserpack im unlängst veröffentlichten Mega-Drive-Pad enthält immerhin einige Kaliber wie "Sonic" oder das jüngst 'entindizierte' "Golden Axe". Letzter im Reigen ist die "Flashback"-Konsole von Atari: Eine 7800er-Nachbildung, die mit einer lauen Spiele-Palette und Emulationsmängeln ringt.



Klassisch gehaltene Hardware inklusive fest eingebauter Retro-Software freut nicht nur Kenner.

osterei-Lawine

Die Gimmicks im C64-Stick

Wer den Kniff kennt, entdeckt neben den 30 Standard-Titeln noch ein halbes Dutzend schelmischer Extras: Rüttelt Ihr bei der Startsequenz rhythmisch mit dem Knüppel, wird statt des Hauptmenüs ein verstecktes Directory geladen. Dort könnt Ihr eine Software-Tastatur aktivieren und selbst kleine Programme basteln oder einige simple, aber originelle Homebrew-Entwicklungen antesten – darunter die "Ultima"-Parodie "Minima", ein kniffliges Labyrinth-Spiel, das an das Easter Egg im Master System erinnert oder eine eigenwillige Neuinterpretation des Klippenspringens aus "World Games".

▶ Neben den Bonus-Spielen dürft Ihr im versteckten BASIC-Modus sogar eigene Programme via Software-Tastatur eingeben.

Alleykat · California Games · Championship Wrestling

Cyberdyne Warrior · Cybernoid · Cybernoid 2 · Eliminator · Exolon

Firelord · Gateway to Apshai · Head the Ball · Impossible Mission · Impossible Mission 2

Jumpman Junior · Marauder · Maze Mania · Mission Impossibubble · Nebulus

Netherworld · Paradroid · Pitstop · Pitstop 2 · Ranarama

Speedball · Summer Games · Super Cycle · Sword of Fargoal · Zynaps

Die 30 Spiele des C64-Knüppels

Spiel	Genre	Retrospaß (1 – 5)
Alleykat	Action	3 von 5
California Games	Sportspiel	5 von 5
Championship Wrestling	Beat'em-Up	2 von 5
Cyberdyne Warrior	Action	3 von 5
Cybernoid	Action	4 von 5
Cybernoid 2	Action	4 von 5
Eliminator	Action	2 von 5
Exolon	Action	3 von 5
Firelord	Action-Adventure	3 von 5
Gateway to Apshai	Rollenspiel	1 von 5
Head the Ball	Jump'n'Run	3 von 5
Impossible Mission	Action-Adventure	5 von 5
Impossible Mission 2	Action-Adventure	5 von 5
Jumpman Junior	Jump'n'Run	4 von 5
Marauder	Action	3 von 5
Maze Mania	Geschicklichkeit	3 von 5
Mission Impossibubble	Action-Adventure	2 von 5
Nebulus	Geschicklichkeit	5 von 5
Netherworld	Action	3 von 5
Paradroid	Action-Strategie	5 von 5
Pitstop	Rennspiel	2 von 5
Pitstop 2	Rennspiel	3 von 5
Ranarama	Action-Adventure	2 von 5
Speedball	Sportspiel	4 von 5
Summer Games	Sportspiel	5 von 5
Super Cycle	Rennspiel	3 von 5
Sword of Fargoal	Rollenspiel	1 von 5
Uridium	Action	4 von 5
Winter Games	Sportspiel	5 von 5
Zynaps	Action	3 von 5



Titel: Assault Rigs – Hersteller: Psygnosis – Jahr: 1996 – System: Playstation, Sega Saturn

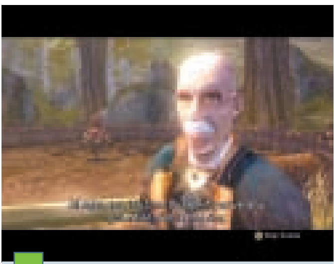
Sex sells! Das Motto beherzigte schon Psygnosis, um im Zuge des Playstation-Starts die im "Tron"-Ambiente angesiedelte Panzer-Ballerei "Assault Rigs" an den Mann zu bringen. Auch heute ist diese Vorgehensweise ungebrochen populär – siehe unser schickes "Burnout Revenge"-Poster in Ausgabe 11/05.

Fable: The Lost Chapters

Vor etwas mehr als einem Jahr testeten wir die Xbox-Version von "Fable" (MAN!AC 11/04). Trotz einer am Ende arg hingeschluderten Hintergrundgeschichte verpassten wir dem innovativen Action-RPG wegen der extrem interaktiven Spielwelt satte 90 Prozent. Es blieb ein bitterer Nachgeschmack, denn die entwickelnden Carter-Brüder enthielten den Spielern eine Menge Elemente und Quests vor, die den Weg ins fertige Spiel nicht mehr geschafft hatten. In "Fable: The Lost Chapters" werden diese verlorenen Kapitel nachgereicht. Vor allem der Schluss des Spiels wurde aufgepeppt. Nach dem originalen Bosskampf erwartet Euch ein zusätzliches Areal nebst neuem Story-Ende. Etliche zusätzliche Sidequests und Charaktere, einige neue Ausrüstungsgegenstände und Tattoos runden das erweiterte "Fable"-Spielerlebnis ab. *mw*



XB Auf die Zwölf, fertig, los: Die Massenkämpfe sind spaßig wie eh und je!



XB Manche Figuren, wie der Gildenopa, haben neue Sidequests parat.

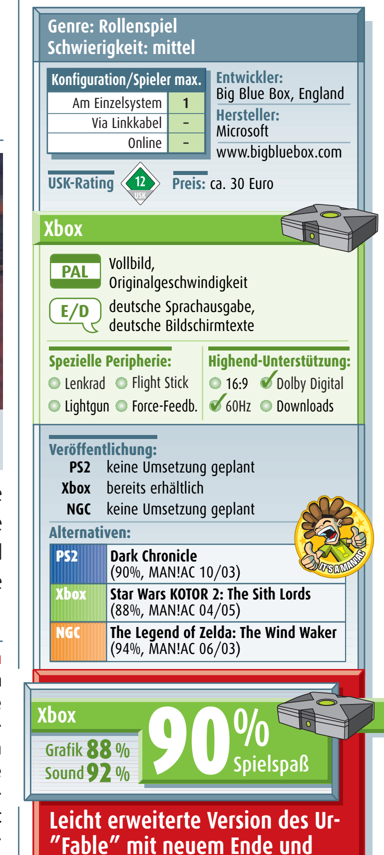


XB Immer noch der beste Bosskampf: Skorpion Arachanox in der Arena.

Max Wildgruber



Wer das alte "Fable" ausgiebig gezockt hat, kann sein Goldsäckchen geschlossen halten: Denn die "Lost Chapters" ändern nicht wirklich etwas am weiterhin hervorragenden Spielerlebnis. "Fable" zieht seine Faszination aus den unzähligen Möglichkeiten, mit der Spielwelt zu verschmelzen, aus den actionreichen Kämpfen sowie der wunderhübschen Märchenpräsentation. Neue Sidequests und selbst das erweiterte Ende addieren zu diesem Mix nicht mehr viel Neues hinzu. Auch die Hintergrundgeschichte wird nur verlängert, die alten Erzählfehler aber nicht ausgemerzt. Alte "Fable"-Hasen gewinnen keine essenziell neuen Spielerfahrungen. Wenn Ihr bis jetzt aber noch keinen Abstecher in Albions Märchenreich gewagt habt, ist nun der passende Augenblick!



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Big Blue Box, England
Hersteller: Microsoft
www.bigbluebox.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Downloads

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dark Chronicle (90%, MAN!AC 10/03)
Xbox	Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords (88%, MAN!AC 04/05)
NGC	The Legend of Zelda: The Wind Waker (94%, MAN!AC 06/03)

Xbox
Grafik 88 %
Sound 92 %
90 % Spielspaß

Leicht erweiterte Version des Ur-"Fable" mit neuem Ende und einer Hand voll neuen Quests.

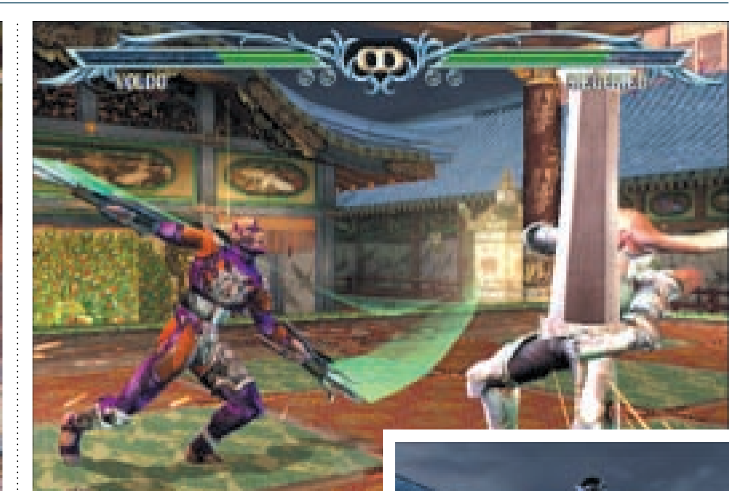


VIDEO AUF DVD!

Soul Calibur 3



PS2 Auf die Knie, Schirmträgerin! Die neuen Charaktere fügen sich nahtlos in die exzellente Kämpferriege ein. Tira eignet sich für Einsteiger, Profis wählen Setsuka.



PS2 Voldo schnetzelt die Gegner tänzerisch in Scheiben.

PS2 Dank Quick-Time-Events erlebt Ihr ein gutes oder schlechtes Ende.

Klingenmeister, Hammerbrüder, Morgensternschwinger, Sensenwedler und Nunchaku-Jongleure gebt fein Acht, der Dämonenkrieger Abyss und der lebende Albtraum Nightmare haben Euch was mitgebracht. Denn die beiden Seelenlosen spielen eine zentrale Rolle in "Soul Calibur 3" und bewachen die scharfe, allmächtige 'Soul Blade'-Klinge wie ihren Augapfel. In der Dämonenklinge vereinigen sich die gesammelte Wut, Angst und Trauer des Universums und kann in den falschen Händen zur Vernichtung der Erde beitragen. Dieses übermächtige Brotmesser lockt folgerichtig dutzende Kämpfer, die mannigfaltige Ideologien vertreten, an. Das tödliche Duell im Ring zwischen Mann, Frau, Reptil, Dämon und Gottheit kann beginnen.

Historische Soldaten

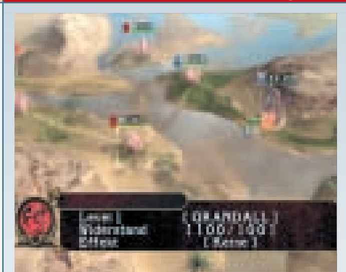
Das außergewöhnliche Charakterdesign befriedigt alle Geschmäcker dank historischer Kleider- und vielfältiger Waffenauswahl: Die flinke Taki betört Zocker mit körperbetontem Ninja-Kostüm und wieselflinken Bewegungen. Samurai Mitsurugi trägt Löwenmähne, traditionelle asiatische Kampfkleidung und schneidet mit seiner Katana nicht nur Brot in Scheiben. Der durchgeknallte Voldo liebt dagegen den venezianischen Karneval, trägt eine Doppelgesichtigkeit symbolisierende Maske und ist dank seiner scharfen Fingerklingen auch Freddy-Krueger-Fans ein Begriff. Der muskelbepackte Barbar Rock trägt wärmendes Fell um seine Lenden, einen schützenden Wollhaar-Mammut-Kopf auf seinem Haupt und prügelt auf unachtsame Antagonisten roh und erbarmungslos mit seinem Riesenhammer ein. Cervantes bedient sich seemännischen Aberglaubens und zeigt sich nach dem Niedergang seines Piratenschiffs als furchteinflößender Klabautermann. Der zum Ritter geschlagene Siegfried Schtauffen kommt direkt aus dem finsteren Mittelalter und bringt seine Feinde mit einem überdimensionalen Schwert zum Erliegen.

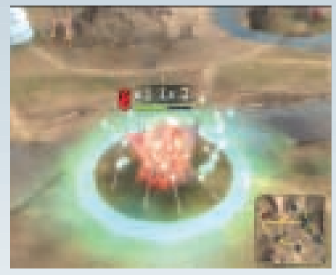


PS2 Sledgehammer: Riesige Kraftpakete wie Astaroth nutzen ihre gewaltige Reichweite und Schlagkraft für solche Monsterattacken. Gegenmittel: flinker Nahkampf.

Chroniken des Schwertes

Wanderschaft durch das einsteigerfreundliche Strategiespiel in "Soul Calibur 3"





Hinter dem 'Chroniken des Schwertes'-Spielmodus verbirgt sich ein einsteigerfreundlicher Echtzeitstrategie-Prügelmix. Wählt einen der fünf Kämpfertypen (vom Barbaren bis zum Gottesdiener), gebt ihm Namen und Geschlecht und dann ab ins Gefecht. Dank simpler Handhabung rekrutiert Ihr kleine Rebellentruppen und beharkt Euch mit Feinden. Übernehmt deren Gebäude (links), levelt Eure Hütten auf (rechts) und bestreitet Echtzeit-Scharmützel oder wechselt in den Beat'em-Up-Modus. Schlicht, aber erquicklich.



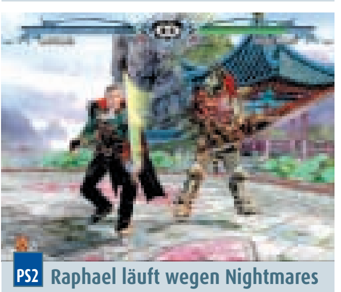

PS2 Verändert im vielseitigen Editor die Farben der Protagonisten oder bastelt neue Helden (links). Die zuckersüße Lady verkauft Euch feine Extras (rechts).



PS2 Atmosphärisch unschlagbar: Die imposanten Schauplätze sorgen für ein einzigartiges Ambiente. In Cervantes' Stage tobt ein Sturm auf hoher See – atemberaubend!



PS2 Zauberhafte Waffenschweife, spektakuläre Partikeleffekte und verschwenderische Animationen begeistern.



PS2 Raphael läuft wegen Nightmares klugem Ausweichmanöver ins Leere.

Seelen-Rivalitäten

Die Entwickler offerieren Euch zahlreiche Spielvarianten. In Turnieren und Ligen (beide leider nur offline) sowie Versus-Duellen beharkt Ihr Euch mit menschlichen Kontrahenten. Hinter der 'Seelengeschichte'-Variante verbirgt sich der Story-Modus: Hier reist Euer Held durch die Welt und trifft auf der Suche nach dem sagenumwobenen Schwert auf mies gelaunte Kontrahenten. Diese verdrescht Ihr dank dem verfeinerten, einsteigerfreundlichen Kampfsystem in wenigen Sekunden. Selbst in den spannenden Zwischensequenzen dürft Ihr Euch nicht ausruhen: Die neu eingeführten Quick-Time-Events verlangen höchste Konzentration, ansonsten verliert Ihr schon vor dem Kampf einen Teil Eurer Lebensleiste.

Nach siegreicher Schlacht schenkt Euch Namco dutzende Extras wie frische Kampfarenen, Klamotten, neue Charaktere und haufenweise Gold. Dieses verpulvert Ihr in Shops für Waffen, Klamotten, Artworks und andere Goodies. Wer sich nicht nur prügeln will, versucht sich an dem leicht verständlichen Strategie-Bonus-Spiel (siehe Kasten). Dank dem Editor habt Ihr erstmals die Möglichkeit, Euren eigenen Krieger zu basteln. Dieser fällt zuerst spartanisch aus – doch nach ausgiebigem Einkaufen fabriziert Ihr abgefahrene Charaktere, die Ihr in Zweispieler-Prügeleinlagen in die Kampfarena schickt.

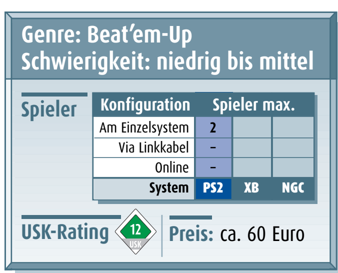
Grafisch hat sich seit dem Vorgänger auf den ersten Blick wenig getan: Doch Kenner genießen die äußerst geschmeidigen Animationen, wunderschöne Schweifeffekte und Klamotten-Details. Zudem erblickt Ihr die aufwändigsten Hintergründe dieser Konsolengeneration: Die brennende Kunstgalerie verwöhnt Euch mit authentischem Hitzeeffekt, in der giftig grünen Grotte umrahmen gewaltige Statuen wie Medusa und Poseidon den Kampfring und in der antiken, frisch polierten Säulenhalle staunt Ihr über einen kleinen Wasserfall sowie herrliche Lichteffekte. Namco wertet auch das Kampfgeschehen auf: Das Abwehrsystem kehrt zu den "Soul Calibur"-Wurzeln zurück, außerdem verfügt die Prügelriege über neue Attacken und Konterwürfe. Zudem bleibt Eure Figur bei der Energie-Aufladung stehen und am Boden liegende Gegner brauchen eine Zeit, um wieder aufzustehen. *rf*

Raphael Fiore

"Soul Calibur 3" besteigt den Prügelthron: Die beste 3D-Waffenkeilerei bietet zwar nicht das tiefgründige "Virtua Fighter Evolution"-Kampfsystem und ist nicht so Combo-freundlich wie "Tekken 5". Doch das Gesamtpaket schlägt die härteste Konkurrenz: Effektgeladene Optik mit samtweichen Animationen und bildschönen Hintergründen blenden selbst Xbox-360-verwöhnte Augen. Das im Gegensatz zum Vorgänger erweiterte und ausgefeiltere Kampfsystem nutzen Anfänger zu einem schnellen, mit Specials gespickten Einstieg. Button-Smasher haben aber gegen Profis keine Chance – diese nutzen taktische Ausweichmanöver und gut getimte Konterwürfe. Dank dem vielseitigen Editor bastelt Ihr eine schier unbegrenzte, einzigartige Kämpferschar. Die ausgewogenen Protagonisten bieten für Nah- und Fernkampfexperten etliche spielerische Varianten. Und selbst die Nebenfiguren aus dem simplen, für Einsteiger idealen Strategiepart verblüffen mit bewunderungswürdigem Stil. Schließlich schüren spannende, mit Quick-Time-Events versehene Abspänne die Langzeitmotivation. Nur meinen unerfüllten Online-Wunsch nehme ich Namco übel.



PS2 Unverständlich: Lizardman fühlt sich in Takis Armen unwohl.

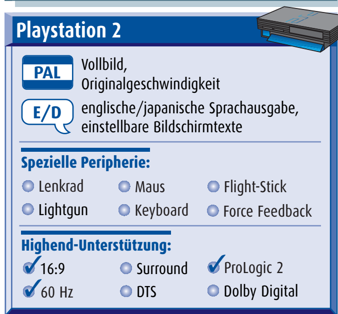


Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 | Preis: ca. 60 Euro

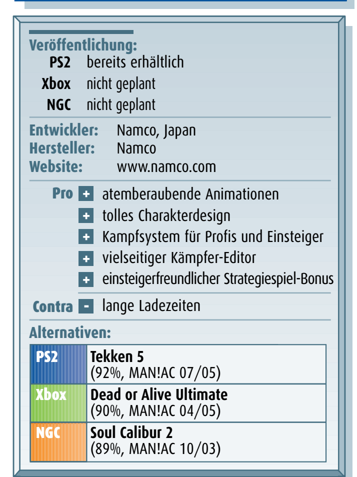


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische/japanische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✔ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Namco
Website: www.namco.com

Pro
+ atemberaubende Animationen
+ tolles Charakterdesign
+ Kampfsystem für Profis und Einsteiger
+ vielseitiger Kämpfer-Editor
+ einsteigerfreundlicher Strategiespiel-Bonus

Contra
– lange Ladezeiten

Alternativen:
PS2: Tekken 5 (92%, MAN!AC 07/05)
Xbox: Dead or Alive Ultimate (90%, MAN!AC 04/05)
NGC: Soul Calibur 2 (89%, MAN!AC 10/03)



Soul Calibur 3

Playstation 2
Grafik 90 %
Sound 85 %
92 % Spielspaß

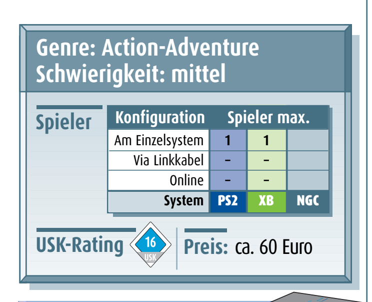
Feudale Waffenprügelei mit Bombast-Optik, grandioser Heldenschar und top Boni.





VIDEO AUF DVD!

GUN

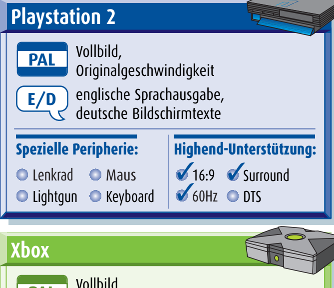


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.	
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

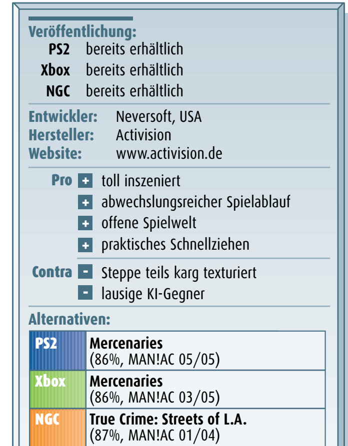
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, ✓60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, ✓60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Neversoft, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ toll inszeniert
+ abwechslungsreicher Spielablauf
+ offene Spielwelt
+ praktisches Schnellziehen

Contra
- Steppe teils karg texturiert
- lausige KI-Gegner

Alternativen:
PS2: Mercenaries (86%, MAN!AC 05/05)
Xbox: Mercenaries (86%, MAN!AC 03/05)
NGC: True Crime: Streets of L.A. (87%, MAN!AC 01/04)



GUN

Playstation 2: 85% Spielspaß – Grafik 86 %, Sound 86 %
Xbox: 85% Spielspaß – Grafik 83 %, Sound 86 %

Motivierendes Action-Spektakel mit ausgereifter Steuerung und toller Westernpräsentation.



PS2 Beim Schnellziehen visiert Ihr automatisch die Ziele an.



XB Im Wilden Westen müsst Ihr ständig mit Banditenangriffen rechnen. Zum Glück kann Colton seine Schießfähigkeiten durch diverse Nebenjobs aufbessern.

Wer wie Neversoft-Boss Joel Jewett einen richtig guten Western produzieren will, kommt um ein paar Klischees nicht herum: Markante Schurken, ein einsamer Held und eine Horde Indianer gehören einfach zum guten Ton einer jeden Pferdeoper. "GUN" bildet da keine Ausnahme: Kurz bevor Trapper Ned White auf einem gekenterten Flussdampfer sein Leben lässt, klärt er seinen Sohn Colton über dessen wahre Herkunft auf. Getrieben von Rache und auf der Suche nach Antworten reitet Colton nach Dodge City, heuert in Empire City als Hilfssheriff an und nimmt schließlich den Kampf gegen den psychopatischen Ex-Kavaleristen Thomas Magruder auf.

Grand Theft Horse

Was auf dem Papier recht abgedroschen klingt, hat Neversoft mit viel spielerischer Finesse inszeniert. Parallelen zeigt der erbarmungslose Rache-Western dabei mit keinem Geringeren als "Grand Theft Auto": "GUN" entlässt den Spieler nach dem Tutorial in eine frei erkundbare Welt ohne Ladezeiten, allerdings in deutlich kleinerem Ausmaß als die Gangster-Action. Auch läuft die Story in linearen Bahnen – aus dem Handlungskorsett ausbrechen könnt Ihr nur, um Nebenjobs zu erfüllen. Diese sind zwar optionaler Natur, belohnen Euch jedoch mit Geld und verbessern Eure Fähigkeiten. Die Auswahl an lukrativen Dienstleistungen ist groß: Arbeitet für den Pony-Express, treibt Kühe und Pferde zusammen, geht auf Kopfgeldjagd, schürft nach Gold, spielt Poker oder setzt Euch als Hilfssheriff für Recht und Ordnung ein. Das Pferd sorgt für die nötige Mobilität, wenn Ihr zwischen den Städten pendelt oder die Prärie nach Banditen absucht. Western-typisch wird natürlich auch viel geballert. Das vielseitige Waffenangebot übersteigt das Offensivrepertoire echter Cowboys bei weitem: Colts, Gewehre, Schrotflinten, Pfeil und Bogen, Molotowcocktails und Kriegsbeile finden sich in Eurer Satteltasche. Besonders mutige Zocker verzichten auf das Fadenkreuz und schaltet zum Zielen in die Ego-Sicht. Letztere kommt automatisch zum Einsatz, wenn Ihr den Schnellzieh-Modus aktiviert. Dann könnt Ihr in Zeitlupe durch kurzes Antippen des Analogsticks zwischen den Zielen durchschalten – die damaligen Revolverhelden hätten sich über eine derartige Hilfestellung gefreut. *jw*



Janina Wintermayr

Neversoft kann von mir aus nur noch Westernspiele produzieren: Die Skaterprofis zeigen, dass sie auch jenseits des Trendsportgenres für hochwertige Softwarekost zu haben sind. Dramaturgisch enttäuscht "GUN" zwar ein wenig durch die vorhersehbare Story, spielerisch gibt sich der perfekt inszenierte Rache-Western jedoch kaum eine Blöße. Der "GTA"-inspirierte Ablauf sorgt für viel Abwechslung und garantiert für ein Spielerlebnis aus einem Guss. Wer von "GUN" alles sehen will, wird mehrere Stunden gut unterhalten, denn die Nebenmissionen machen ungefähr 50 Prozent aus. Technisch gefällt der Titel mit flüssigen Animationen und einer stimmungsvollen Präsentation. In Deutschland gibt's den Software-Western leider nur leicht zensiert.

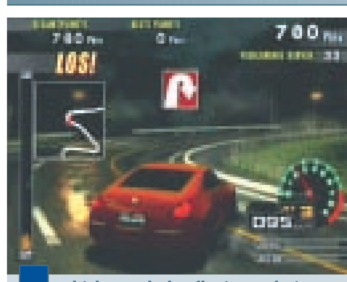


PS2 Pirat oder Cowboy? Der moderne Westernheld ist vielseitig einsetzbar und kann selbst mit einer Kanone umgehen.



XB Dank Pferd könnt Ihr zwischen Empire und Dodge City pendeln und die Prärie nach lukrativen Aufträgen absuchen.

Kaido Racer


PS2 Schicke Asphaltreflexionen bei Regen werten die grundsolide Optik auf.

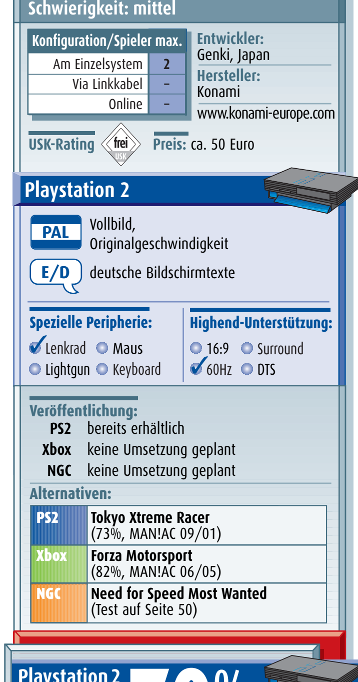

PS2 Schäbig: Im Splitscreen rast Ihr nur aus der Stoßstangen-Kamera.

PS2 Wie schon in "Tokyo Xtreme Racer" oder "NfS" motzt Ihr Eure Schlitten auf.

Die Erfinder der modernen Tuning-Raser schlagen erneut zu: Genkis "Kaido Racer" bringt die populäre Bergflitzer-Serie erstmals nach Europa. Während im Land der aufgehenden Sonne bereits durch Teil 3 gedriftet wird, müssen PAL-Piloten mit einem Port des zweiten Teils Vorlieb nehmen. Ausgestattet mit einem knappen Startkapital entert Ihr die Duellanten-Szene japanischer Straßenrennen. Kauft Euch anfangs einen schnuckeligen Kleinwagen, rüstet ihn dank zig Bauteilen optisch wie technisch auf und findet auf Parkplätzen Eure nächtlichen Rivalen. Über 100 lizenzierte PS-Schleudern wollen über die kurvenreichen Bergstrecken gescheucht werden – dank driftlastigem Fahrverhalten verlangt vor allem die Handhabung stärker motorisierter Exemplare einige Übung. Um an die Spitze der Szene zu gelangen, nehmt Ihr an verschiedenen Tag- und Nacht-Events teil: Fordert Möchtegern-Pimps zum Duell, rast auf Zeit, legt Euch mit unterschiedlichen Ghost-Cars an oder erzielt die höchste Driftpunktzahl. *ms*

Matthias Schmid

Geduld wird belohnt! Wer sich auf das gewöhnungsbedürftige, durchaus fordernde Fahrverhalten der Flitzer einlässt, findet in "Kaido Racer" eine interessante Abwechslung vom gewohnten "GT4"- oder "NfS"-Alltag. Die knifflligen, jedoch abwechslungsarmen Kurse verlangen eine gute Handhabung der Boliden, das umfangreiche Tuning-Setup lässt Euch die Polygonkarosse ans Herz wachsen. Trotz umständlicher Menüführung und teilweise vermurkster Übersetzung, verbringt Ihr viel Zeit auf der Suche nach neuen Rivalen – schließlich sorgt der Duell-Modus inklusive 'Lebensbalken' für massig Motivation. Kreative Zocker basteln im Sound-Editor eigene Musikstücke – Besitzer einer auf 60Hz allergischen Flimmerkiste ärgern sich über Bildquetschung und fette PAL-Balken. Pfui!


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Genki, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard

Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ○ Surround, ✓ 60Hz, ○ DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Tokyo Xtreme Racer (73%, MAN!AC 09/01)
Xbox	Forza Motorsport (82%, MAN!AC 06/05)
NGC	Need for Speed Most Wanted (Test auf Seite 50)


Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 74 %
70 % Spielspaß

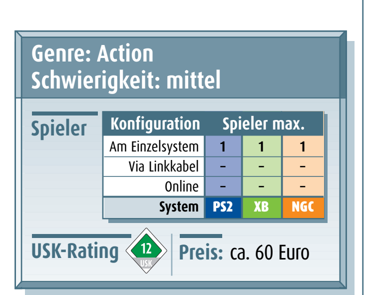
Erfrischend anders: gewöhnungsbedürftige Raserei mit viel Karriere und packenden Duellen.



Playstation 2 · Xbox · Gamecube

VIDEO AUF DVD!

King Kong

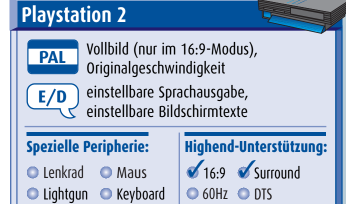


Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

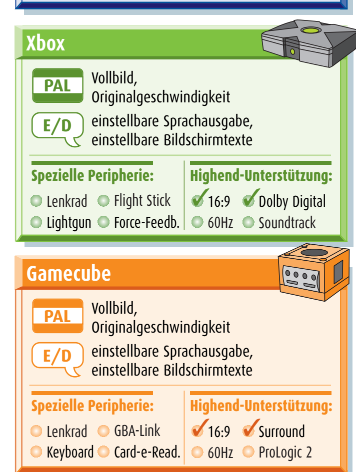
USK-Rating 12 · Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild (nur im 16:9-Modus), Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

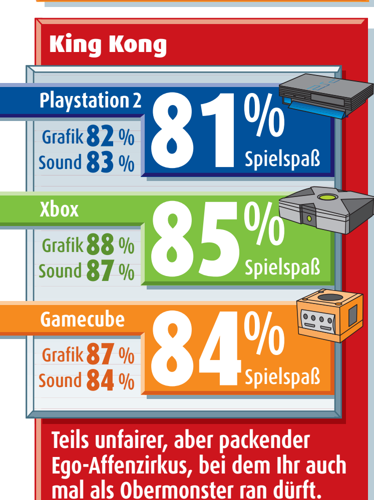
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

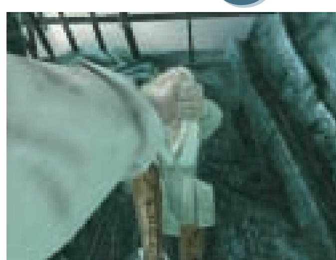
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Surround, 60Hz, ProLogic 2

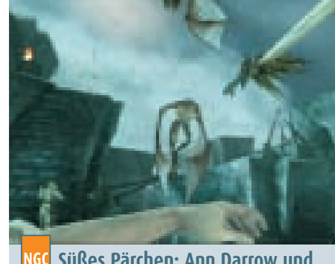


King Kong

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	82 %	83 %	81 %
Xbox	88 %	87 %	85 %
Gamecube	87 %	84 %	84 %

Teils unfairer, aber packender Ego-Affenzirkus, bei dem Ihr auch mal als Obermonster ran dürft.



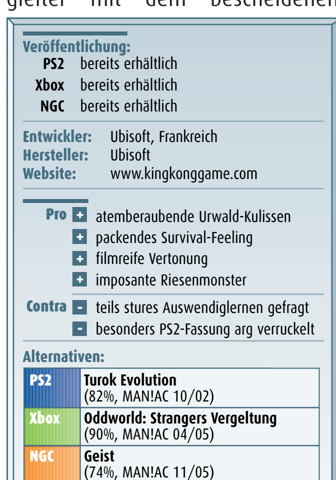


NGC Süßes Pärchen: Ann Darrow und Jack Driscoll helfen sich gegenseitig.



XB Der Urwald-Champ ringt mit drei Tyranno-Sauriern auf einmal: Prügelt so schnell wie möglich auf die Buttons ein, sonst geht Euch der Dino an die Kehle.

Kreischende Filmsternchen, sensationsgeile Dokufilmer, heldenhafte Autoren und affenartiges Südsee-Freeclimbing – das gibt's auch auf den 'kleinen' Konsolen: Begleitet Jack Black (filmt, steht im Weg rum, ist an allem schuld), Ann Darrow (sie lässt sich gerne von übergroßen Primaten entführen), Jack Driscoll (er rettet sie) & Co. auf das sagenumwobenen Skull Island und erlebt dort in schweißtreibender Ego-Action die Rettung der ewig kreischenden Aktrice. Schlüpft dabei in die Haut von Journalist Driscoll und wehrt Euch an der Seite anderer Expeditionsteilnehmer gegen riesige Urviecher wie Raptoren oder die obligatorische Tyrannenechse. Weil Jack sowie Begleiter mit dem bescheidenen Waffenarsenal der 30er-Jahre und einem Minimal-Vorrat an Munition auskommen müssen, greifen sie auch gerne auf das zurück, was Mutter Natur und die Hinterlassenschaften der aggressiven Insulaner so zu bieten haben. Speere geben bei Magazinknappheit eine passable Waffe ab, im Zweifelsfall tun's aber auch ein paar Knochen. Doch Vorsicht: Ihr dürft zu jeder Zeit nur eine Wumme und eine Behelfswaffe mit Euch rumschleppen – hier zeigt sich "King Kong" realistisch. Beim Survival-Trip durch den Dschungel besonders begehrt: Feuerstellen und Fackeln, an denen Ihr Euren Stecken entzündet, um damit aufdringliches Getier zu vertreiben oder all zu dichtes Gebüsch abzufackeln, damit es Euch nicht mehr den Weg versperrt. Und weil die hübsche 3D-Ann nicht nur in Held Driscoll, sondern auch in König Kong einen glühenden Verehrer hat, dürft Ihr zwischendurch als muskelbepackter Brusttrommler die Haut Eurer Herzensdame retten: Prügel-Schlachten gegen Dinos sind angesagt! *rb*



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
Website: www.kingkonggame.com

Pro
+ atemberaubende Urwald-Kulissen
+ packendes Survival-Feeling
+ filmreife Vertonung
+ imposante Riesenmonster

Contra
– teils stures Auswendiglernen gefragt
– besonders PS2-Fassung arg verruckelt

Alternativen:

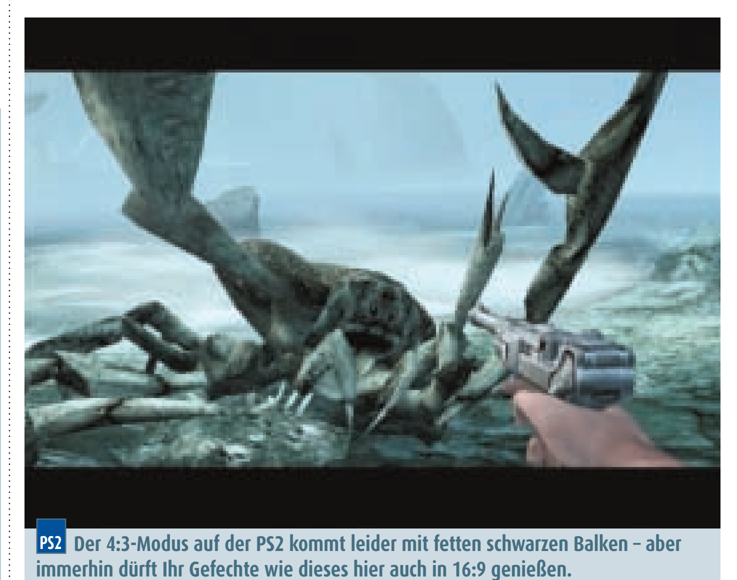
System	Titel
PS2	Turok Evolution (82%, MAN!AC 10/02)
Xbox	Oddworld: Strangers Vergeltung (90%, MAN!AC 04/05)
NGC	Geist (74%, MAN!AC 11/05)



Robert Bannert



Peter Jacksons Vertrauen in das Ubisoft-Team rund um Michel Ancel hat sich bezahlt gemacht. Zugegeben: Die Affen-Versoftung leidet unter einigen reichlich ungeschickt platzierten Gegnern, und auch die Tatsache, dass Ihr oft so lange in Euer Verderben rennt, bis Ihr die betreffende Stelle auswendig kennt, steigert das Vertrauen in die Designer-Fairness nicht gerade. Aber auf der Haben-Seite verbuchen wir dafür die beklemmendste Urwald-Atmosphäre, die je das Zwielicht der Videospielwelt erblickte. In den Genuss der revolutionär realistischen Optik kommen allerdings nur Xbox- und Gamecube-Besitzer: Die betagte PS2 ist mit der ultrakomplexen 3D-Welt dezent überfordert und bringt den Spielfluss trotz reduzierter Detailstufe mit teils herben Rucklern ins Stocken.



PS2 Der 4:3-Modus auf der PS2 kommt leider mit fetten schwarzen Balken – aber immerhin dürft Ihr Gefechte wie dieses hier auch in 16:9 genießen.

NHL 2K6



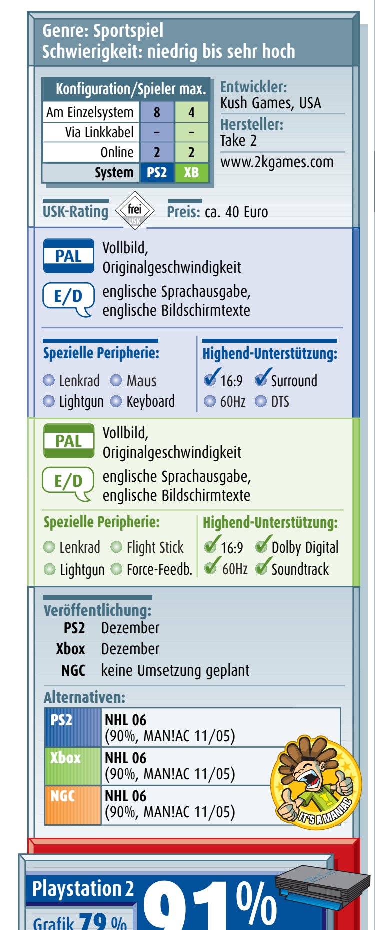
XB Nicht nur bei Footballspielen praktisch: Aktiviert Ihr das Symbol-Passen, erreicht der Puck noch genauer den gewünschten Teamkollegen.

Take 2 hat mit seinen "2K"-Sportspielen den Riesen geweckt: Zwar konnte Electronic Arts nicht die alleinigen NHL-Rechte einsacken, aber dafür wechselte ESPN zum Marktführer. Die Folge für "NHL 2K6" ist zum Glück nur von kosmetischer Natur: Die Präsentation von Menüs und der Matchkommentar fallen spürbar weniger edel aus, das Geschehen auf dem Eis blieb aber unbeeinflusst.

Die hochkarätige Spielmechanik wurde weitgehend beibehalten und bekam ein paar intelligente Erweiterungen verpasst, die auf Wunsch einsetzbar sind. Per Joypad-Klick bekommen Eure Teamkollegen Tastensymbole zugewiesen, was schnellere und gezieltere Pass-Stafetten erlaubt. Außerdem könnt Ihr jederzeit mittels Digi-Kreuz die Taktik wechseln, spezielle 'Enforcer'-Rauhbeine schüchtern mit Körpereinsatz gegnerische Kufencracks ein. Neben den normalen Matches und der detaillierten Karriere gibt's erneut die launigen Minispiele und die 'Skybox' mit viel Sammelmaterial, außerdem ist diesmal Online-Unterstützung dabei. Kurzum: für Eishockey-Freunde Pflicht. *us*



PS2 Luft statt Eis: In der Skybox warten spaßige Kneipen-Spiele auf Euch.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Kush Games, USA
Hersteller: Take 2
www.2kgames.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit — E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround ✓, 60Hz, DTS

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit — E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack ✓

Veröffentlichung:
PS2 Dezember
Xbox Dezember
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)
Xbox NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)
NGC NHL 06 (90%, MAN!AC 11/05)

Playstation 2: Grafik 79 % — Sound 76 % — **91 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 80 % — Sound 76 % — **91 %** Spielspaß

Erstklassige Eishockey-Simulation: weniger edel präsentiert, dafür mit sinnvollen Neuerungen.

NBA 2K6

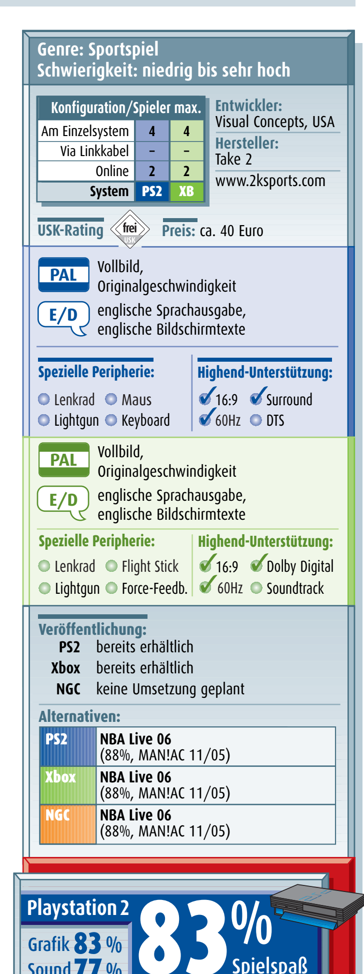


PS2 Die Optik (v.a. der PS2-Version) wirkt dezent unscharf – da kann es im Gerangel unter dem Korb schon einmal passieren, dass Ihr die orange Spielkugel überseht.

Alles neu bei "NBA 2K": Nach der letztjährigen Spielspaßenttäuschung und dem Verlust der "ESPN"-Lizenz krempelte Visual Concepts nicht nur die TV-typische Präsentation um, sondern unterzog auch Steuerung und Spielablauf einer Frischzellenkur. Die wohl variantenreichsten Basketball-Kontrollen aller Zeiten lassen Euch massig Freiheiten: Versenkt die Pille zum ersten Mal via rechtem Analogstick im Korb, verwirrt die Verteidiger mit neuen 'Isomotion'-Moves, profitiert von zwei verschiedenen Pass-Buttons, gebt einem Mitspieler taktische Befehle oder benutzt den rechten Knüppel, um den Ball zu mopsen – ein vorbildliches Tutorial macht Euch mit den Neuerungen bekannt. Anfänger freuen sich über den flotten, leicht chaotischen Spielablauf, Profis trainieren alle Finessen – die Defense-Qualitäten Eurer Sportler geben immer noch Anlass zur Kritik. Über jeden Zweifel erhaben: der Umfang. Ihr lauft mit allen Originalspielern auf, erlebt die monströse '24/7'-Karriere, spielt komplette Ligen (inkl. Pre-Season und Drafts) oder zelebriert Streetball – auf Wunsch auch online. *ms*



PS2 Sportspiel-Krankheit: Unschöne Clippingfehler gibt's des Öfteren.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Visual Concepts, USA
Hersteller: Take 2
www.2ksports.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit — E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround ✓, 60Hz ✓, DTS

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit — E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

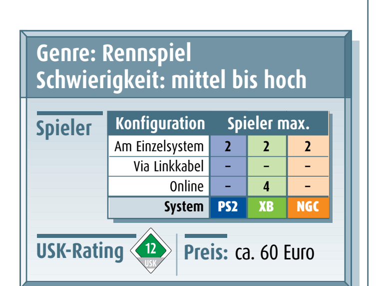
Alternativen:
PS2 NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
Xbox NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)
NGC NBA Live 06 (88%, MAN!AC 11/05)

Playstation 2: Grafik 83 % — Sound 77 % — **83 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 84 % — Sound 77 % — **83 %** Spielspaß

Umfangreiche Basketball-Sim mit toller Karriere und flotter, variantenreicher Steuerung.

Need for Speed Most Wanted



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	4	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro



PS2 Auf der PS2 kommt "Most Wanted" mit Abstand am deutlichsten ins Stottern.



NGC Beim Gamecube-Raser spiegelt der Lack zwar nicht so schön, dafür machen sich die Ruckler weniger bemerkbar.

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz ✓, DTS

Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround ✓, 60Hz, ProLogic 2

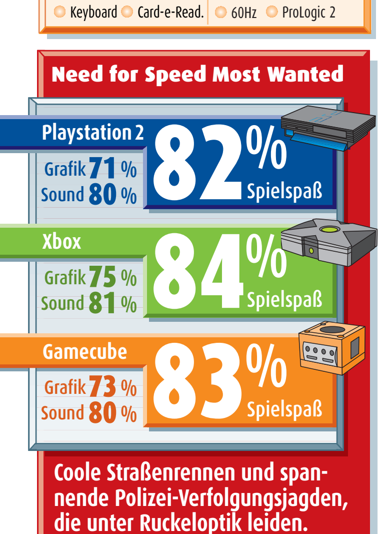
Auch beim neuen "Need for Speed" saust Ihr durch Straßen und Vororte einer Metropole – diesmal steht nicht ein stilisiertes Los Angeles im Mittelpunkt, sondern das erfundene Küstenstädtchen Rockport. Dessen drei Ortsteile, die Ihr teils erst erfahren müsst, sind zwar nicht so auf Weltstadt getrimmt wie beim letztjährigen Nachtraser, bieten dafür aber abwechslungsreichere Umgebungen voller Abkürzungen und versteckter Winkel. Euer Ziel im Story-Modus ist es, nacheinander alle 15 Fahrer der 'Blacklist' zu schlagen: Um einen der illegalen Straßenraser zum Duell zu bewegen, müsst Ihr erst einige Vorgaben erfüllen. Dazu gehören Siege bei diversen Rennvarianten wie Sprints, Drags, Eliminationsläufen oder gewöhnlichen Fahrten gegen drei Kontrahenten. Außerdem wollen genug Kopfgeld-Punkte gesammelt werden: Die bekommt Ihr nur, wenn Ihr die örtliche Polizei zu wilden Verfolgungsjadgen samt Straßensperren und Helikoptereinsatz provoziert. Allerdings legten die Entwickler die wilden Katz-und-Maus-Duelle nicht auf fixe Kurse fest, hier geht's quer durch die Stadt.

Spielerisch sind die Fassungen für die alte Konsolengeneration identisch zur Xbox-360-Version (Test auf Seite 94), die technische Umsetzung schwankt allerdings zwischen den Geräten deutlich: "Need for Speed Most Wanted" hat auf allen Systemen mit Rucklern zu kämpfen, besonders die PS2-Raserei neigt bei erhöhtem Verkehrsaufkommen zu heftigen Bildrateneinbrüchen. Grafisch am stimmigsten und flüssigsten geriet die Xbox-Fassung, während Gamecube-Gasfüße sich zwischen den beiden direkten Konkurrenten einsortieren. *us*

Ulrich Steppberger



Eigentlich ist "Most Wanted" ein richtig feines Rennspiel: Die Stadt gefällt mit viel Abwechslung und versteckten Ecken, der Story-Modus motiviert mit seinen verschiedenen Rennarten und das Flüchten vor der Polizei sorgt für Nervenkitzel. Dass zudem die Präsentation wieder erstklassig geriet, ist schon fast selbstverständlich. Leider spielt diesmal die Technik dem Geschehen einen größeren Streich als sonst: Ruckler sind bei "Need for Speed"-Spielen zwar traditionell, aber je nach Fassung schon stark an der Grenze des Vertretbaren. Außerdem wirken die Texturen grobschlächtig, was so gar nicht zum gestylten Produkt passen will. Trotz allem macht die Raserei eine Menge Spaß – für ein Prädikat reicht's allerdings knapp nicht mehr.



Need for Speed Most Wanted

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	71 %	80 %	82 %
Xbox	75 %	81 %	84 %
Gamecube	73 %	80 %	83 %

Coole Straßenrennen und spannende Polizei-Verfolgungsjagden, die unter Ruckeloptik leiden.



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ schön gestaltete Stadt und Umgebung
+ motivierende Karriere
+ Polizeijadgen sehr spektakulär...

Contra
- ...aber teilweise unfair
- teils heftiges Ruckeln
- kein Onlinespiel auf PS2

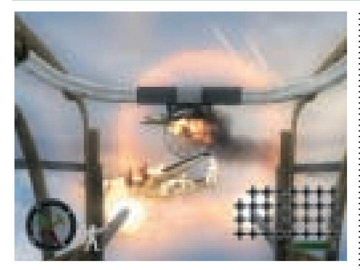
Alternativen:

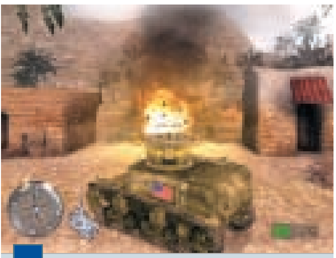
System	Spiel
PS2	Midnight Club 3: DUB Edition (85%, MAN!AC 06/05)
Xbox	Midnight Club 3: DUB Edition (85%, MAN!AC 06/05)
NGC	Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)



XB Lichteffekte und Surround-Kulisse gerieten bei der Xbox-Fassung am besten – aber auch die geht in die Knie, wenn sich viele Autos auf dem Bildschirm tummeln.

Call of Duty 2 Big Red One





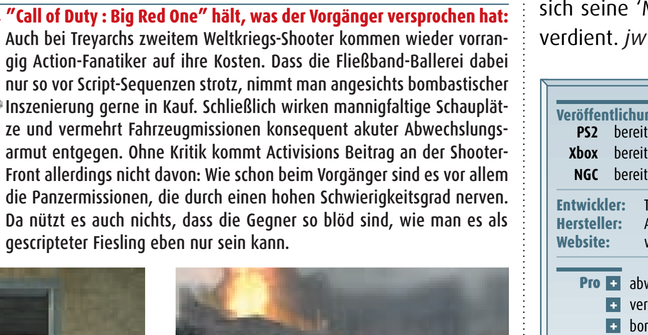
PS2 Panzer- und Flugzeug-Missionen lockern den Kriegsalltag auf.

PS2 Antik trifft historisch: In Sizilien bekriegt Ihr Euch vor verfallener Tempelkulisse. Ohne Munition könnt Ihr kaum darauf hoffen, Eure Sightseeing-Tour fortzusetzen.

Just zur feierlichen Jahreszeit drängen viele Hersteller mit ihren Kriegsspielen auf den Markt. Besonders präsent beim vorweihnachtlichen Geballere zeigt sich Activision, die mit ihrer "Call of Duty"-Serie gleich zweifach vertreten sind: Während Xbox-360-Zocker bei "Call of Duty 2" dank HDTV eine neue Dimension des digitalen Kriegs erleben (siehe Xbox-360-Special), liefert "Call of Duty 2: Big Red One" gewohnte Multiplattform-Unterhaltung.

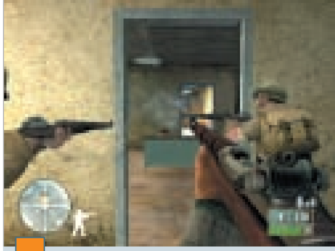
Ein Spieler, eine Einheit

Statt wie im Vorgänger nacheinander einen Soldaten aller drei Kriegsparteien (Russland, England, USA) zu verkörpern, bestreitet Ihr die komplette Kampagne in den Stiefeln eines Mitglieds der amerikanischen Infanterie-Einheit 'Big Red One'. Für Abwechslung ist gesorgt, denn die legendäre US-Schwadron kann ein stattliches Reiseregister vorweisen. Von Afrika nach Sizilien über Frankreich bis nach Deutschland führt der Weg. Doch immer der Reihe nach: Bevor Ihr im staubigen Tunesien Wüstenfuchs Rommel auf den Pelz rückt, weist Euch ein Tutorial in einem fernen Frankreich in die minimalistische Shooter-Steuerung ein. Ducken, schießen, zoomen und Handgranaten werfen – mehr braucht es nicht, um den virtuellen Weltkrieg zu überstehen. Theoretisch zumindest, denn praktisch konfrontiert Euch "Call of Duty" mit einem actiongeladenen Spielablauf: Ohne nennenswerte Verschnaufpausen hetzt Ihr an der Seite autonomer CPU-Kameraden von Schlachtfeld zu Schlachtfeld. Mehr als noch im Vorgänger nehmt Ihr dabei in verschiedenen Vehikeln Platz. Bewegt Ihr Euch mit dem Panzer noch auf gewohntem Terrain, versetzen Euch einige Missionen sogar an Bord eines US-Bombers oder ans MG einer Landungsschaluppe. Wer auch diese Aufgaben heil übersteht, hat sich seine 'Medal of Honor' wahrlich verdient. *jw*

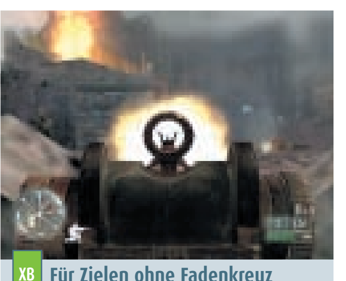


Janina Wintermayr

"Call of Duty : Big Red One" hält, was der Vorgänger versprochen hat: Auch bei Treyarchs zweitem Weltkriegs-Shooter kommen wieder vorrangig Action-Fanatiker auf ihre Kosten. Dass die Fließband-Ballerei dabei nur so vor Script-Sequenzen strotz, nimmt man angesichts bombastischer Inszenierung gerne in Kauf. Schließlich wirken mannigfaltige Schauplätze und vermehrt Fahrzeugmissionen konsequent akuter Abwechslungsarmut entgegen. Ohne Kritik kommt Activisions Beitrag an der Shooter-Front allerdings nicht davon: Wie schon beim Vorgänger sind es vor allem die Panzermissionen, die durch einen hohen Schwierigkeitsgrad nerven. Da nützt es auch nichts, dass die Gegner so blöd sind, wie man es als gescripteter Fiesling eben nur sein kann.



NGC Die Kollegen öffnen für Euch Türen und helfen Euch im Kampf.



XB Für Zielen ohne Fadenkreuz unverzichtbar: die Zoomansicht.



Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	bereits erhältlich
NGC	bereits erhältlich

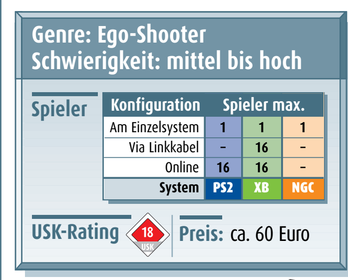
Entwickler: Treyarch, USA
Hersteller: Activision
Website: www.callofduty2.com

Pro
- abwechslungsreicher Spielablauf
- verbesserte Fahrmissionen
- bombastische Inszenierung
- unkomplizierter Shooter-Spaß

Contra
- schwache Gegner-KI
- Grafik kommt gelegentlich ins Stocken

Alternativen:

System	Alternative
PS2	Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)
Xbox	Medal of Honor: European Assault (81%, MAN!AC 07/05)
NGC	Medal of Honor: European Assault (80%, MAN!AC 07/05)

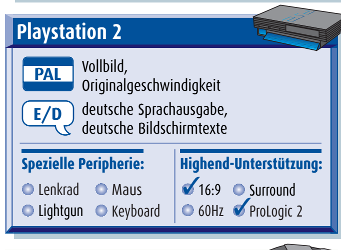


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	16	–
Online	16	16	–
System	PS2	XB	NGC

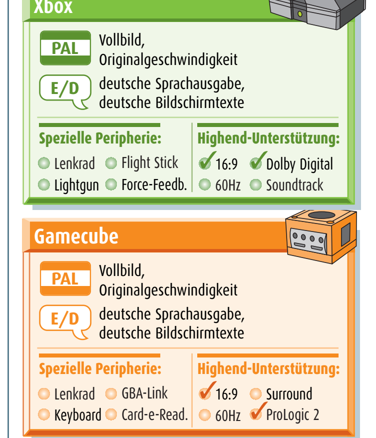
USK-Rating 18 USK | **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround, 60Hz, ProLogic 2 ✓



Call of Duty 2 Big Red One

Playstation 2 – Grafik 79 %, Sound 85 % – **80 % Spielspaß**

Xbox – Grafik 76 %, Sound 85 % – **80 % Spielspaß**

Gamecube – Grafik 76 %, Sound 85 % – **80 % Spielspaß**

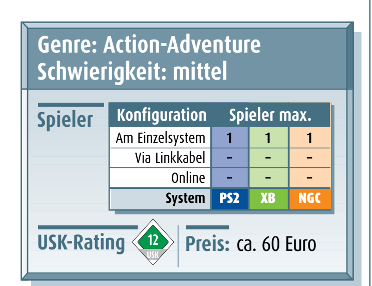
In vielen Belangen verbesserte Fortsetzung, die sie vornehmlich an Action-Enthusiasten richtet.





Gamecube

Harry Potter und der Feuerkelch

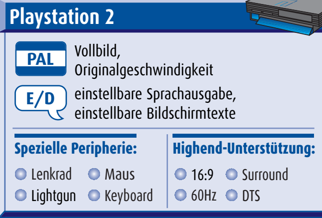


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

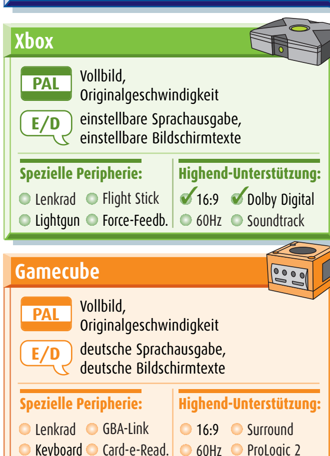
USK-Rating 12 Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

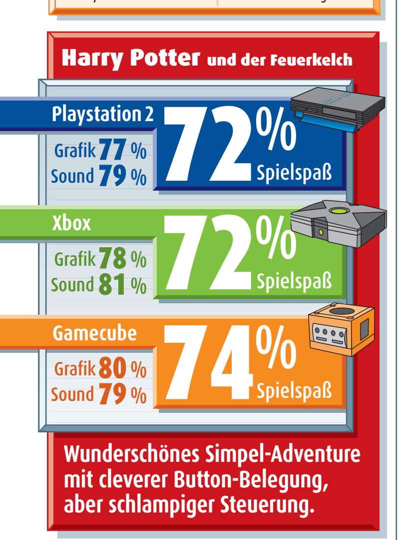
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



Harry Potter und der Feuerkelch

Playstation 2 – 72% Spielspaß – Grafik 77 % – Sound 79 %

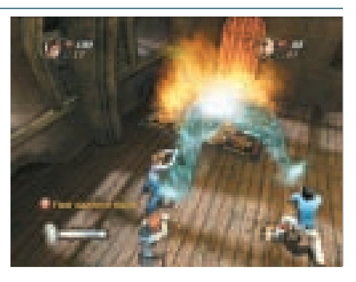
Xbox – 72% Spielspaß – Grafik 78 % – Sound 81 %

Gamecube – 74% Spielspaß – Grafik 80 % – Sound 79 %

Wunderschönes Simpel-Adventure mit cleverer Button-Belegung, aber schlampiger Steuerung.



PS2 Nur wer genügend Schilde sammelt, erreicht das Trimagische Turnier und damit den rasanten Besenritt gegen einen ungarischen Hornschwanzdrachen.





NGC Auf dem Cube am schönsten: Zaubereffekte und Monstergefechte.

Pünktlich zum Jahresende präsentiert uns Electronic Arts die Versoftung zum neuen "Harry Potter"-Film. Aber diesmal haben sich die britischen Entwickler was Neues einfallen lassen: Statt Labyrinth-artigen Jump'n'Run-Abenteuern mit sporadischem Zauber-Einsatz steht Hexerei pur auf dem Programm. Bei der Suche nach Schilden fürs Trimagische Turnier beobachtet Ihr das Trio Potter, Weasley, Granger von schräg oben – und auf Button-Kommando fliegen Euren Gegnern Zauber um die Ohren. Mit Flüchen treibt Ihr übernatürlichen Widersachen wie Kobolden, Trollen oder Salamandern die Lebenspunkte aus – und wer den Kontext-sensitiven Magie-Knopf bemüht, der animiert seinen aktiven Helden (wählt Ihr vor dem Level-Einstieg) zur Lösung eines zauberhaften Rätsels. Dann lassen Harry, Ron oder Hermine je nach Situation einen anderen Zauber auf die 3D-Welt los: Löscht mit magischem Wasserschwall Salamanderfeuer, schubst via Telekinese-Strahl Felsbrocken bzw. Steinquader durch die Gegend oder zaubert ein mystisches Gummiband herbei, um Pforten zu öffnen und umgestürzte Bäume aus dem Weg zu räumen. Geschicklichkeitstests und Hüpfeinlagen bleiben Euch diesmal erspart: Eure Adepten-Clique konzentriert sich voll aufs magische Handwerk – und darauf, in weitläufigen Level-Landschaften wie Hogwarts, dem Verbotenen Wald oder einer schillernden Unterwasser-Welt nach neuen Schilden zu forschen. Denn: Wer nicht genügend Trophäen errungen hat, dem bleibt der Zugang zum nächsten Abschnitt des Trimagischen Turniers verwehrt. Als hilfreich erweisen sich einmal mehr die Sammelkarten von 'Berühmten Hexen und Zauberern' sowie 'Bertie Botts Bohnen jeder Geschmacksrichtung', mit denen Ihr Eure Fähigkeiten und den Gesundheitszustand der Figuren aufbessert. *rb*



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Electronic Arts, England
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronic-arts.de

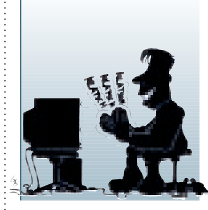
Pro
- tolles "Harry Potter"-Feeling
- klangvoller Orchester-Soundtrack
- handliches Magiesystem

Contra
- saudämliche KI-Charaktere
- Held reagiert zu ungenau und träge
- auf Dauer etwas abwechslungsarm

Alternativen:

PS2	Nightmare before Christmas (64%, MAN!AC 10/05)
Xbox	Nightmare before Christmas (64%, MAN!AC 10/05)
NGC	Lemony Snicket (60%, MAN!AC 04/05)

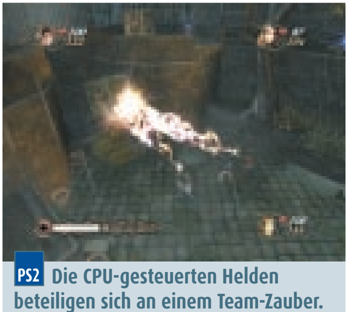
Robert Bannert



Einmal mehr fabrizierte EA ein märchenhaft anzuschauendes Erlebnis, dem es an spielerischem Feinschliff mangelt. Besonders die schicke Gamecube-Fassung, aber auch das PS2- und Xbox-"Harry Potter" verwöhnen mit warmen Farbtönen, herrlichen Fototexturen und dynamischen Animationen. Auch die Idee mit dem intelligenten Allzweck-zauber-Button hat was für sich, denn so erspart man Euch unnötige Gehirnakrobatik. Nur schade, dass Eure dämlichen KI-Kollegen regelmäßig die angedachte Hilfe verweigern und Euch die unpräzise Steuerung allzu oft ins offene Messer laufen lässt. Allein die sauberer programmierte Gamecube-Version erspart Euch die gröbsten Frustmomente und schont vor allem bei den hektischen Kämpfen Euer Nervenkostüm.



XB 'Mad Eye Moody' lehrt Euch 'Verteidigung gegen die dunklen Künste'.



PS2 Die CPU-gesteuerten Helden beteiligen sich an einem Team-Zauber.

S.L.A.I.



PS2 Feuer frei: An den fetten Bauten der umkämpften Areben bleiben Eure konstruierten Baller-Bots schon mal hängen.

Internetarenen wie die der Fahrzeug-Ballerei "Twisted Metal Black Online" bieten höllisches Kreuzfeuer, aber eine knappe Auswahl an Vehikeln. Das soll nun anders werden, denn die Mechs in Konamis "Steel Lancer Arena International" – kurz "S.L.A.I." – lassen sich umfangreich konfigurieren: Ihr wählt aus verschiedenen Bauteilen und bewaffnet Euren Eigenbau-Robo mit MGs, Raketenwerfern und Nahkampfwaffen – über eine Million Kombinationen sind möglich!

Neben den Mehrspieler-Modi besitzt "S.L.A.I." ein umfangreiches Soloabenteuer: Hier surft Ihr auf die gefährlichen Server der virtuellen Netzwerkwelt Heaven und fordert jede Menge Drohnen, aber auch Duellanten zum Deathmatch – der angerichtete Gesamtschaden wird in Gold aufgewogen.

Damit spaziert Ihr zu diversen Läden, die mit Neu- und Gebrauchtware handeln. Natürlich erwarten Euch auch einige Prüfungen, großspurige Herausforderer und Tutorkämpfe, in denen Einsteiger die Steuerung erlernen. *oe*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	6

Entwickler: Konmai, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de

USK-Rating 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, DTS

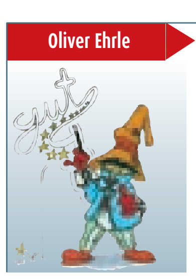
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Twisted Metal Black Online (82%, MAN!AC 08/03)
Xbox Mech Assault (83%, MAN!AC 01/03)
NGC keine erhältlich

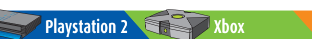
Playstation 2 — Grafik 65 % — Sound 77 % — **72 % Spielspaß**

Experimentierfreudige Online-Ballerei mit wuchtigem Rock-Sound, aber zäher Steuerung.

Oliver Ehrle



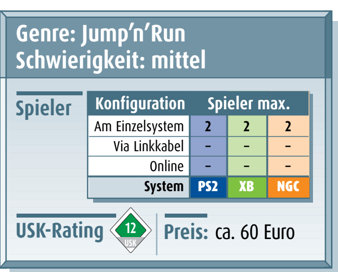
Endlich spielen Soloabenteuer und Online-Match zusammen: Die explosive Mischung aus Kämpfen und Experimentieren mit unterschiedlicher Ausrüstung unterhält Einzelspieler einige Stunden, aber in Kombination mit dem Online-Modus wird die Bastelei richtig spannend – wer konstruiert und kontrolliert den mächtigsten Zerstörer? Dabei berücksichtigt Ihr vor allem offensive Aspekte, denn taktisch hat die Steuerung wenig zu bieten: Dem Kugel- und Raketenhagel könnt Ihr mit Jumppack und Dashs kaum ausweichen, Euer Mech ist dazu zu klotzig. Deshalb greift Ihr meist frontal an: Beim Sturm feuert Ihr mit Distanzwaffen, dann setzt Ihr mit Schlägen nach. Weil die Schildextras nach Abschüssen immer an der selben Stelle erscheinen, nutzt Ihr entfernte Verstecke selten.




Playstation 2 · Xbox · Gamecube

Shadow the Hedgehog



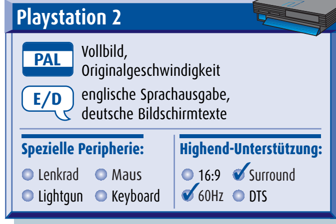


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	2
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

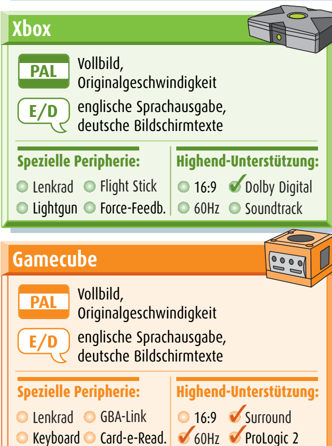
USK-Rating 12 **Preis:** ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, ✓ 60Hz, ✓ ProLogic 2



Shadow the Hedgehog

Playstation 2 – 82 % Spielspaß – Grafik 85 % – Sound 87 %

Xbox – 83 % Spielspaß – Grafik 85 % – Sound 87 %

Gamecube – 82 % Spielspaß – Grafik 85 % – Sound 87 %

Der Schatten greift zu den Waffen: Spektakulär inszeniertes Sonic-Sequel mit variablem Ausgang.



XB Die Extrawaffen nützen Euch besonders bei fliegenden und fetten Aliens, die sich nicht so leicht anspringen lassen: Verpasst ihnen eine Ladung Laserprojektile!

NGC Praktisch: Vehikel, wie z.B. ein Gleiter, bringen Euch über den Säurestrom.

Im neusten Jump'n'Run von Sonic Team wird scharf geschossen: Black-Doom und seine Aliin die Stadt ein und legen ganze Viertel in Schutt und Asche. Das Militär rückt aus und versucht verzweifelt, die Invasion zurückzuschlagen – mit bescheidenem Erfolg. Ob ein edler Retter naht und die Menschheit rausboxt, liegt ganz an Euch.

Held des Abenteuers ist Sonics finsterer Doppelgänger Shadow, der eigentlich nur sein verlorenes Gedächtnis auffrischen will. Dazu sucht er in sechs Levels nach sieben magischen Smaragdsplittern – das ist der gerade Weg zum Abspann. Stets präsent sind außerdem Eure Kumpels aus dem Sonic-Team: Knuckles, Amy und Tails, machen Euch auf rettende Missionen aufmerksam: Wenn Ihr etwa unterwegs alle Alien-Soldaten überwältigt, kann die Nationalgarde vorrücken. Ebenfalls mit von der Partie ist aber auch Black-Doom, der Euch zu seinen Zielen überreden will: Für ihn sollt Ihr etwa die Mächte antiker Tempel entfesseln oder Geschütze der standhaften Verteidiger ausschalten. Wenn Ihr diese Aufgaben meistert, entdeckt ihr 16 weitere Levels und führt damit den Handlungspfad zu zehn alternativen Abspännen.

Thematisch sind die Welten düstere Versionen der "Sonic Adventure"-Areale. Euch erwarten allerlei bekannte Schikanen wie Rutschgeländer, Loopings und der berühmte Tornado. Shadows wahre Spezialität sind allerdings die vielen Waffen, die Ihr Soldaten wie Aliens abnehmt: Im Nahkampf greift Ihr schwungvoll zum Laserschwert, während für entfernte Feinde MP, Laserwumme und Raketenwerfer herhalten müssen. *oe*

Oliver Ehrle

Sonics grimmiger Doppelgänger lässt Euch die freie Wahl: Mal könnt Ihr Euch als Retter der Menschheit aufspielen, mal die Zweibeiner bis auf den letzten Mann ausrotten. Die variantenreiche Handlung verzweigt sich bereits nach dem ersten Level – deshalb könnt Ihr Euer Abenteuer von Beginn an prägen. Die Wummen stellen Sonic-Kenner zudem vor neue Herausforderungen: So einfach an den Gegnern vorbei flitzen könnt Ihr in diesem Abenteuer nicht, sonst endet Ihr im Flammenmeer! Ansonsten erwartet Euch gewohnte Sonic-Kost mit stylischer Präsentation: Highspeed-Passagen und Rock-Soundtrack sorgen für einen ordentlichen Geschwindigkeitsrausch, dabei bleiben die Levelpfade recht linear. Die Xbox-Version spielt sich schwungvoller als die PS2- und GC-Kollegen.

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sonicteam.com

Pro
+ blitzschnelle Hüpf-Action
+ 22 abgedrehte Levels
+ vielfältige Waffen
+ variable Missionen
+ zehn alternative Abspänne

Contra
– auf PS2 und GC leicht hakelig

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (86%, MAN!AC 04/03)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 12/02)



PS2 Während der Alienoffensiven gehen auch die Ruinen zu Bruch: Auf offenem Feld müsst Ihr Euch vor Sperrfeuer in Acht nehmen, sammelt eifrig Munition!

Kuon

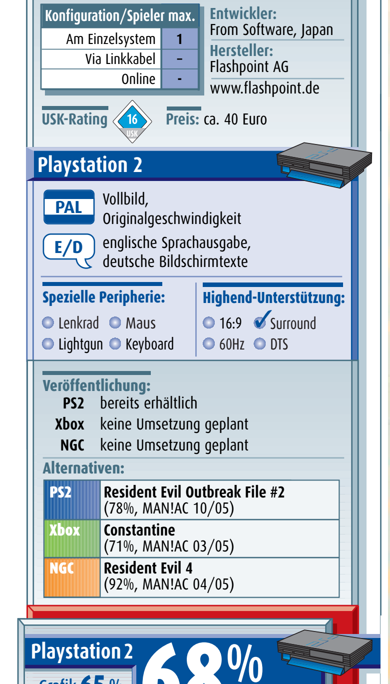


PS2 Wenn das kein schlechtes Omen ist: Nur diesen einen ominösen Satz geben die wortkargen Zwillinge zum Besten.

Nicht nur Tecmo setzt weibliche Protagonistinnen dem Horror aus: In "Kuon" schleichen zwei Mädels durch ein Gruselanwesen im mittelalterlichen Japan: Utsuki sucht ihren Vater und Sakuya ist eine Exorzistin, die im Auftrag ihres Meisters Ordnung schaffen soll – in Haus, Nebengebäuden und im Park spukt es nämlich ganz gewaltig!

Zu Beginn des Abenteuers entscheidet Ihr Euch zwischen den Heldinnen, dann tappst Ihr mit der Lampe in der Hand über knarzende Brücken und durch schaurige Gänge. Die akustische Untermalung hält sich im Hintergrund, bis Leichen ins Bild fallen oder Zombies um die Ecke huschen – dann schocken Euch grelle Schreie.

Zum Glück seid Ihr nicht wehrlos: Die Mädels können mit einem Spieß zustechen und Zauberrollen einsetzen. Letztere ermöglichen magische Geschosse und beschwören Monster wie Wölfe und Riesenspinnen, die eigenständig über Eure Widersacher herfallen. Der Kampf ist aber die letzte Wahl: Wenn Ihr leise vorbei schleicht, beachten Euch einige Ungeheuer erst gar nicht. *oe*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: From Software, Japan
Hersteller: Flashpoint AG
www.flashpoint.de

USK-Rating 16 Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Resident Evil Outbreak File #2 (78%, MAN!AC 10/05)
Xbox	Constantine (71%, MAN!AC 03/05)
NGC	Resident Evil 4 (92%, MAN!AC 04/05)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 77 %
68 % Spielspaß

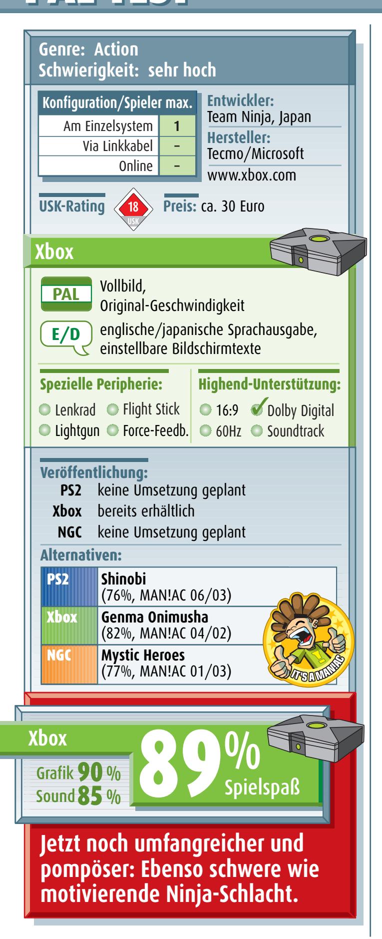
Inhaltliche Schwächen und gemächliches Schleichen ziehen die Gruselei in die Länge.


Oliver Ehrle



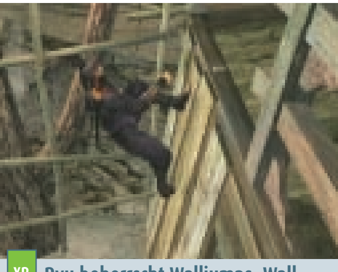
"Kuon" kann Euch einen ordentlichen Schreck versetzen: Wenn der Sound von null auf 100 dreht, zuckt Ihr ordentlich zusammen. Überraschende Schockmomente sind aber nicht die Regel. Meist irrt Ihr durch zappendustere Schauplätze und sucht nach dem nächsten Event - zwischendrin warten Kämpfe. Die Rätsel und Hinweise sind recht knapp, dafür aber weit verstreut: Euch stehen umfangreiche Märsche bevor. Die Präsentation ist mit den schwach animierten Figuren und der Zoom-faulen Kamera leider recht unscheinbar ausgefallen, ungünstige Kameraperspektiven sorgen mancherorts sogar für Verwirrung – ohne die verteilten Kartenfragmente fällt die Orientierung schon mal schwer. Greift lieber zu Genregrößen wie "Project Zero".

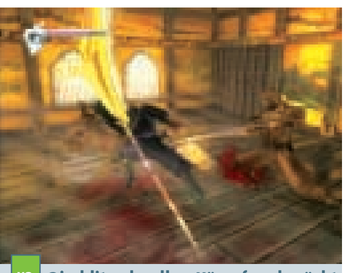
Ninja Gaiden Black



Xbox
Grafik 90 %
Sound 85 %
89 % Spielspaß

Jetzt noch umfangreicher und pompöser: Ebenso schwere wie motivierende Ninja-Schlacht.


XB Ryu beherrscht Walljumps, Wallruns und allerlei andere Kunststücke.


XB Die blitzschnellen Kämpfe schmückt Team Ninja mit reichlich Special-FX.

In "Ninja Gaiden" für die Xbox verhalf Temco dem klassischen Schattenkrieger Ryu Hayabusa und seinem Drachenschwert zu neuen Ehren: Das 3D-Update beeindruckte mit umfangreichem Kampfsystem, mächtigen Obermotzen und fantastischer Grafik. Jetzt kommt die Neuauflage "Black", deren Elemente eigentlich gar nicht so neu sind: Das Update enthält die beiden Hurrican-Addons, die Besitzer des Vorgängers via Xbox-Live auf die Festplatte laden können. Sie erweitern das Kampfsystem um Konterattacken, merzen Probleme der vielfach kritisierten Kamera aus und bereichern das Abenteuer um neue Schauplätze.

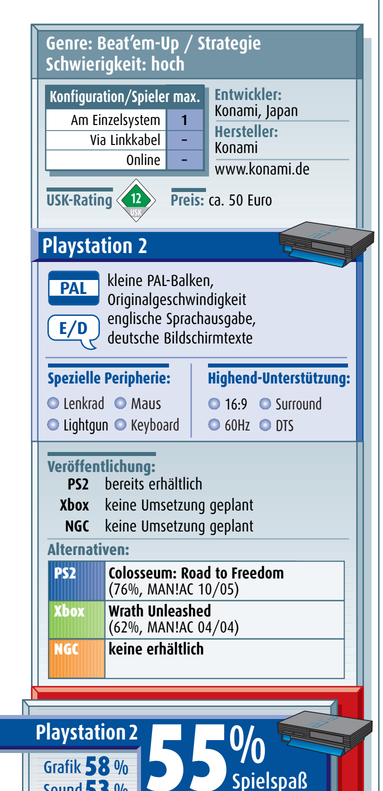
Neben den bereits bekannten Verbesserungen hat Tecmo auch komplett neue Elemente eingebaut: Der Story-Modus wurde mit frischen Szenen geschmückt, außerdem dürfen Einsteiger den höllischen Schwierigkeitsgrad zwei neue Stufen nach unten schrauben. Natürlich entdecken Joypad-Ninjas zusätzliche Extras, Waffen und Geheimnisse am Wegesrand. 50 Aufträge im Missionsmodus und die versteckte Umsetzung des Automaten runden das Update ab. Eure besten Karma-Werte könnt Ihr wie beim Vorgänger (bei installiertem Hurrican-Pack 2) außerdem ins Netz stellen. *oe*

Oliver Ehrle



Tecmo setzt noch einen drauf: Mit verbessertem Kampfsystem und zwei neuen Schwierigkeitsgraden können nun auch Einsteiger die Suche nach dem Drachenschwert wagen. Vor allem die Kämpfe gegen die wuchtigen Obermotze wie Panzer und Riesenskelett werden dadurch weniger frustig, aber an den haarigen Akrobatikeinlagen ändert das nichts – hier müsst Ihr einfach so oft wiederholen, bis der Sprung klappt. Die verbesserte Kamera könnt Ihr jetzt auch selbst steuern: Das erleichtert das Spähen, in den heftigen Massenschlachten habt Ihr jedoch keine Zeit für manuelle Kontrolle – hier stellt Ihr wie gewohnt regelmäßig nach. Massig inhaltliche Verbesserungen lassen die letzten Macken aber schnell vergessen: "Black" ist das bessere "Ninja Gaiden".

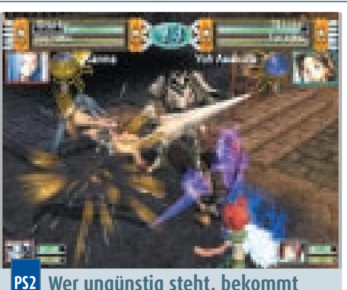
Shaman King: Power of Spirit



Playstation 2
Grafik 58 %
Sound 53 %
55 % Spielspaß

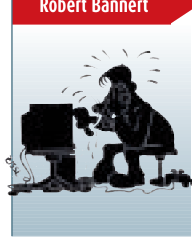
Langweilige Mixtur aus Simpel-Strategie, Konfusions-Klopperei und RPG-lastiger Heldenkarriere.

PS2 Das Übliche: Bunte Felder zeigen Euch Yohs Angriffsreichweite.


PS2 Wer ungünstig steht, bekommt deftige Schlagserien ins Kreuz.

Manga- und Samstag-Mittag-Anime-Held Yoh Asakura ringt jetzt auch auf Eurer PS2 um den Titel des Schamanenkönigs: Die Niederkunft eines Omen-trächtigen Kometen markiert in der Menschheits-Geschichte eine Wende – und die Natur des künftigen 'Shaman King' soll darüber entscheiden, ob sich unser Schicksal zum Guten oder Bösen entwickelt. Damit kein fieses Gesocks den Titel erringt und eine dunkle Chaos-Ära einläutet, werfen sich Meister-Schamane Yoh, sein Samurai-Schutzgeist Amidamaru, ein schnuckliges Medium und ein kunterbunter Haufen durchgeknallter Comic-Teenager ins Gefecht. Konami setzt die von flotten Geister-Gefechten dominierte Vorlage als Mischung aus biederem Beat'em-Up-Gekloppe und seichtem Strategiespiel um. Nach reichlich lang geratenem Standbild-Blabla zwischen den schrillen Manga-Figuren findet Ihr Yoh, seine Kollegen und Eure Widersacher auf einem beschaulichen 3D-Schlachtfeld wieder: Zieht Eure Figuren Runde für Runde über bunte Schachbrettmuster, setzt dabei magische Fähigkeiten ein und verarztet Eure Helden, bis der Gegner an der Reihe ist oder ein Krieger die Nahkampfreichweite des Feindes passiert. Dann kommt's zum Prügelspiel-Duell: Treibt Eurem Kontrahenten mit besonders flotten bzw. starken Attacken die Lebensenergie aus oder haltet ihn so lange mit Abwehr- und Ausweich-Manövern auf Distanz, bis er sich eine Blöße gibt. Nach dem Gefecht wird in Rollenspiel-Manier abgerechnet: Yoh erhält Punkte zur Verteilung auf seine Fähigkeiten sowie neue Talente. *rb*

Robert Bannert



Selbst wer die Anime-Serie nicht mag, der muss ihr zumindest viel Dynamik attestieren. Leider versagt Konamis Umsetzung in diesem Punkt: Die drögen Endlos-Dialoge bremsen das Spielgeschehen eher aus, als für Stimmung zu sorgen, der platte Strategie-Modus mit seinen detailarmen Charakteren lenkt bestenfalls von der unkoordinierten Haudrauf-Action ab. Die Terrains sind viel zu klein, um Raum für ausgebuffte Taktik zu bieten, obendrein haben sie auf das unausweichliche Geprügel sowieso kaum Einfluss. Letzteres entpuppt sich als sperriges und langweilig präsentiertes Chaos-Gekloppe, bei dem Ihr entweder mit billiger Strategie auftrumpft oder erbarmungslos vermöbelt werdet. Nur Vorlagen-Fans bringen das nötige Herzblut und die Geduld auf.

Ski Racing 2006



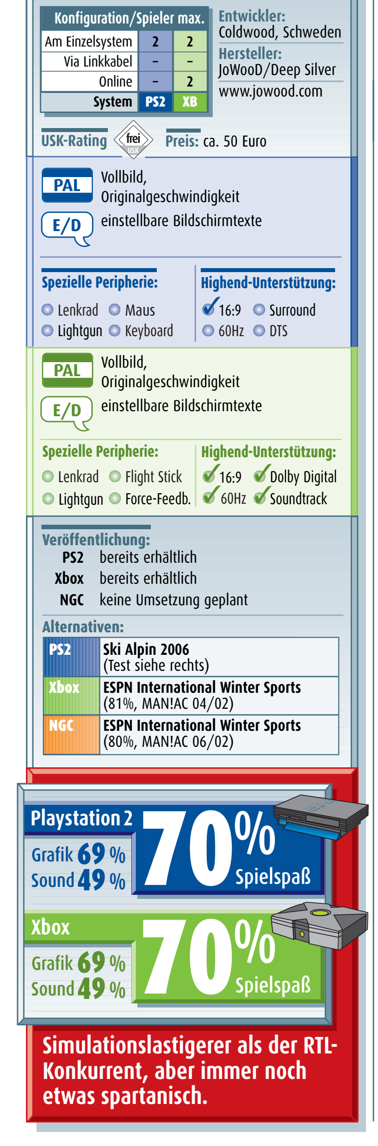
XB Die Pisten wurden wieder originalgetreu den echten Bergen nachempfunden: Hier saust Ihr bei schlechtem Wetter in Kitzbühel um den Sieg.

Zum Weltcup-Sieg hat's für Hermann Maier letzte Saison nicht gereicht – das Duell mit Bode Miller gibt es dieses Jahr auch virtuell, sind doch beide Alpin-Stars Coverfiguren rivalisierender Sportspiele. Den Auftritt des Herminators gibt es derweil neben der PS2 auch für die Xbox, außerdem setzt "Ski Racing 2006" erneut auf einen größeren Realitätsanspruch: Alle Pisten wurden mit Satellitendaten originalgetreu nachmodelliert, der Rennkalender entspricht der aktuellen Saison und beinhaltet die Kombinationswettbewerbe.

So kompromisslos wie beim Vorgänger geht es auf der Piste nicht zu: Die Slaloms wurden etwas leichter gestaltet, außerdem führen je nach Schwierigkeitsgrad Torfehler nicht mehr automatisch zur Disqualifikation. Die Karriere kommt dank einigen Herausforderungen und einem einfachen Aufrüstaspekt verbessert daher, bietet aber weiterhin nur wenig Tiefgang – Spaßfahrer dürfen dafür jetzt auch im Splitscreen ran. Technisch sieht das Schneevergnügen solide aus, für ernsthafte Alpinisten lohnt sich eine Probefahrt. *us*



PS2 Die Slaloms sind in der Ego-Ansicht besonders knifflig zu fahren.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	2
System	PS2	XB

Entwickler: Coldwood, Schweden
Hersteller: JoWooD/Deep Silver
www.jowood.com

USK-Rating: frei – Preis: ca. 50 Euro

PS2:
PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9 ✓, Dolby Digital ✓, 60Hz ✓, Soundtrack ✓

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Ski Alpin 2006 (Test siehe rechts)
Xbox ESPN International Winter Sports (81%, MAN!AC 04/02)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 – Grafik 69 % – Sound 49 % – 70 % Spielspaß
Xbox – Grafik 69 % – Sound 49 % – 70 % Spielspaß

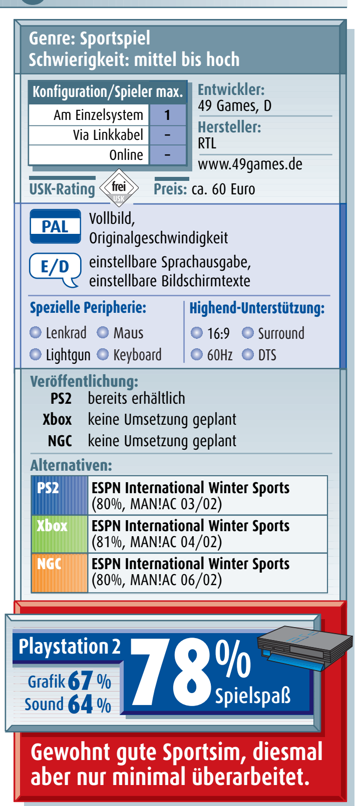
Simulationslastiger als der RTL-Konkurrent, aber immer noch etwas spartanisch.

RTL Skispringen 2006



PS2 Optisch gibt's wie immer ansehnliche Winterszenarien zu sehen.

Bei den nordischen Brettlhüpfern hat sich wenig getan: Springt von 40 Schanzen bei Tag, Nacht sowie Sommer um die besten Weiten und die stilvollste Landung. Viele Wachs- und Trainingsmöglichkeiten sorgen für taktische Optionen und motivieren zur Langzeitkarriere. Wer will, nimmt nur passiv als Teamchef am Geschehen teil oder prüft sein Wissen mit einer Quiz-Einlage. Da die größte Ergänzung eine Ego-Ansicht während des Sprungs ist, können Besitzer des Vorgängers drauf verzichten, Neulinge werden wie immer gelungen bedient. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 49 Games, D
Hersteller: RTL
www.49games.de

USK-Rating: frei – Preis: ca. 60 Euro

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 03/02)
Xbox ESPN International Winter Sports (81%, MAN!AC 04/02)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 – Grafik 67 % – Sound 64 % – 78 % Spielspaß

Gewohnt gute Sportsim, diesmal aber nur minimal überarbeitet.

Ski Alpin 2006



PS2 Risikofreudigere wählen statt dieser Ansicht die Ego-Perspektive.

Neben einer neuen Coverfigur (mangels einheimischer Helden wird US-Boy Body Miller die Ehre zuteil) bekam "Ski Alpin 2006" eine Reihe mehr oder weniger auffälliger, aber weitgehend positiver Änderungen spendiert. So halten sich die einzelnen Rennarten in der Ausführung an die realen Vorbilder und unterscheiden sich deutlicher voneinander als beim Vorgänger. Die Kommentatoren äußern sich etwas intelligenter, während Euer Sportler jetzt eine Spur realistischer über den Schnee kurvt. Optik und Drumherum stimmen nach wie vor, das überarbeitete Gesamtpaket macht also einen erfreulichen Schritt nach vorn. *us*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 49 Games, D
Hersteller: RTL
www.49games.de

USK-Rating: frei – Preis: ca. 40 Euro

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Ski Racing 2006 (Test siehe links)
Xbox Ski Racing 2006 (Test siehe links)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 – Grafik 74 % – Sound 57 % – 71 % Spielspaß

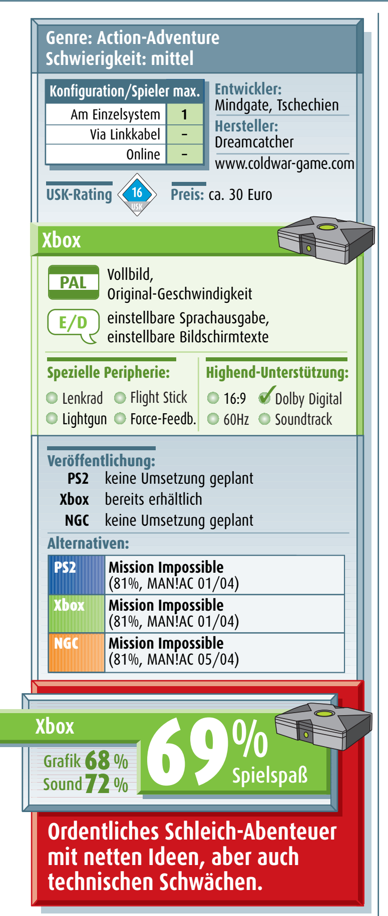
Ordentlicher Skispaß, der von sinnvollen Verbesserungen profitiert.





Cold War





Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Mindgate, Tschechien
Hersteller: Dreamcatcher
www.coldwar-game.com

USK-Rating 16 Preis: ca. 30 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Original-Geschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

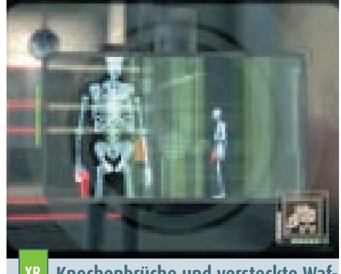
Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Mission Impossible (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox Mission Impossible (81%, MAN!AC 01/04)
NGC Mission Impossible (81%, MAN!AC 05/04)

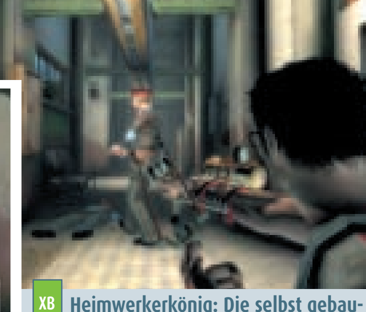
Xbox
Grafik 68 %
Sound 72 %
69 % Spielspaß

Ordentliches Schleich-Abenteuer mit netten Ideen, aber auch technischen Schwächen.

Liebesgrüße aus Moskau sehen anders aus: Auf der Suche nach der großen Story wird der Reporter Matt Carter in Russland vom KGB verhaftet. Der Vorwurf: Ermordung des russischen Präsidenten. Das kann der zu Unrecht verdächtigte Journalist nicht auf sich sitzen lassen und forscht nach seiner Flucht aus dem Knast in eigener Sache nach der Wahrheit. Die Suche führt ihn schließlich ins noch unversehrte Kernkraftwerk Tschernobyl – wie die Geschichte endet, dürfte jedem bekannt sein. Trotz vertrautem Ausgang wartet "Cold War" mit spielerischen Überraschungen auf: Um die fehlende Hightech-Ausrüstung der Agentenkollegen zu kompensieren, baut Ihr Euch aus Alltagsgegenständen nützliche Spionagegeräte. So wird aus einer Plastikflasche und einem Lappen ein Schalldämpfer für die Pistole, während Dose und Ätherfläschchen eine Betäubungsgranate ergeben. Bauteile und Anleitungen findet Ihr bei ausgeknockten Feinden respektive in den Levels verteilt. Das praktischste Agentengimmik hat Euch der KGB dagegen untergejubelt: Via Röntgenkamera beobachtet Ihr Gegner durch Wände oder legt die Soldaten mit einem Strahlungsblitz schlafen. Hat Euch der russische Bär entdeckt, heißt es kämpfen oder verstecken – wobei Letzteres die größeren Erfolgsaussichten verspricht. *jw*

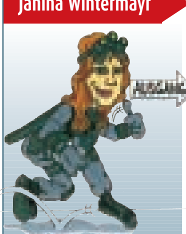


XB Knochenbrüche und versteckte Waffen – die Röntgenkamera deckt's auf.



XB Heimwerkerkönig: Die selbst gebauten Wummen zeigen sich wirkungsvoll.

Janina Wintermayr



Matt Carter ist kein Sam Fisher, mit MacGyver nimmt es der Reporter und Geheimagent in spe aber locker auf: Waffenbau und Röntgenkamera bringen Pfiff in den nur allzu bekannten Schleichtrott und die originelle Story hält einige Überraschungen parat. Wenngleich sich "Cold War" spielerisch offensichtlich von "Splinter Cell" inspirieren ließ, gelang es den Entwicklern nicht, dessen technische Klasse zu kopieren: Die Grafik ist unspektakulär und leidet unter Rucklern und die KI-Gegner sind nicht besonders helle. Aufgrund eben jener Defizite stellt "Cold War" zwar keine ernsthafte Gefahr für die etablierte Schleichkonkurrenz dar, für günstige 30 Euro machen Genrefans mit dieser soliden Alternative jedoch nichts falsch.

Lego Star Wars

Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Traveller's Tales, UK
Hersteller: Eidos
www.lego.com/starwars

USK-Rating 6 Preis: ca. 50 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Surround, 60Hz, ProLogic 2

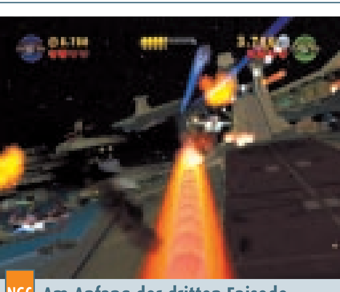
Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (74%, MAN!AC 06/05)
Xbox bereits erhältlich (nicht getestet)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Ratchet & Clank 3 (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy (74%, MAN!AC 01/04)
NGC Ty 2 (67%, MAN!AC 12/04)

Gamecube
Grafik 63 %
Sound 80 %
74 % Spielspaß

Putzig: Das spaßige, aber kurze Action-Vergnügen bietet massig Boni ohne viel Tiefgang.

Mit Lego und "Star Wars" treffen zwei Welten aufeinander, um sich zu einem Videospiel zu vereinen, das nicht nur Kinder anspricht.
In mehreren kurzen Abschnitten spielt Ihr die ersten drei "Star Wars"-Episoden "Die dunkle Bedrohung", "Angriff der Klon-Krieger" sowie "Die Rache der Sith" nach. Als Bonus winkt eine zusätzliche Folge. Alle Charaktere, Bauten und Raumschiffe bestehen aus Legoklötzchen und dürfen teilweise auch in ihre Einzelteile zerlegt werden. Dabei spielt Ihr vorrangig legendäre Jedi-Krieger wie Anakin Skywalker oder Obi-Wan Kenobi, um den bösen Schergen des Imperiums ein Schnippchen zu schlagen. Der Witz dabei: Jederzeit darf ein zweiter Spieler die Kontrolle über den sonst computergesteuerten Begleiter übernehmen. Mittels Y-Taste tauscht Ihr Rollen und schlüpft auch mal in R2D2 oder C3PO. Als Roboter öffnet Ihr verschlossene Türen und Durchgänge. Jedi-Ritter machen dagegen Gebrauch von der Macht, um Brücken zu bauen oder Plattformen schweben zu lassen. Den Fieslingen erwehrt Ihr Euch mittels Laserschwert, das auch Strahlen abwehrt. Aufgelockert werden die Laufereien von Flugeinsätzen und einem Pod-Rennen. Übrigens stehen Euch im Spiel unendlich viele Leben zur Verfügung. *ts*



NGC Am Anfang der dritten Episode schlagt Ihr die Schlacht um Coruscant.



NGC Viele Originalschauplätze der "Star Wars"-Reihe warten auf einen Besuch.



NGC Allein oder zu zweit bestreitet Ihr unzählige Schwertduelle gegen Droiden.

Thomas Stuchlik

Immer noch gut genug für eine Runde zwischendurch. Für die Gamecube-Umsetzung gilt dasselbe wie für PS2 & Co.: Die unkomplizierte Bildschirm-Action macht einfach Spaß. Leider fiel das Abenteuer recht kurz aus. Übernommen wurden auch die etwas ungenaue Steuerung sowie die teils nervige Kamera, die Euch mit festen Perspektiven einschränkt. Ebenso steht der dumme KI-Kumpan oft nur im Weg und denkt gar nicht daran, Euch zu helfen. Dafür kommt zu zweit der doppelte Spielspaß auf. So motiviert die Jagd auf versteckte Boni auch beim nochmaligen Durchzocken. Abgerundet wird das knuddelige Lego-Design von einem durchweg passenden Orchester-Soundtrack, der die richtige "Star Wars"-Stimmung aufkommen lässt.

Inhalt 01-2006

Sony Playstation

Special: Xbox 360
Hardware
Betriebssystem
Xbox Live Arcade
Perfect Dark Zero
Project Gotham Racing 3
Kameo: Elements of Power
Dead or Alive 4

Trailer
X3 – Reunion
Ghost Recon
Advanced Warfighter Doku

Previews
Okami
DTM Race Driver 3

Test
Soul Calibur 3
Need for Speed: Most Wanted
King Kong
Resident Evil 4 (dt.)
The Warriors
GUN
Ratchet: Gladiator
Fire Emblem: Path of Radiance
007: Liebesgrüße aus Moskau
The Matrix: Path of Neo
Stubbs the Zombie:
Rebel without a Pulse (Import)
Der große Rallye-Vergleich

Test Shortcuts
Mario Smash Football
Mario Superstar Baseball
Tony Hawk's American Wasteland
Psychonauts
Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi
Marvel Nemesis:
Rise of the Imperfects
Cold War

Handheld

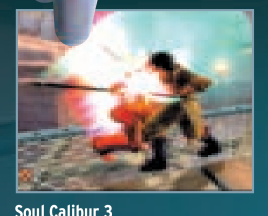
Handheld-Trailer
Talkman
Bytehell 2000

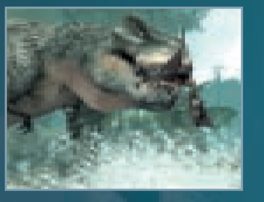
Handheld-Tests
Grand Theft Auto: Liberty City Stories
Herr der Ringe Taktiken
Harry Potter und der Feuerkelch
Ghost in the Shell:
Stand Alone Complex
NBA Live 2K6
Tales of Eternia
Mario Kart DS
Burnout Legends
Sonic Rush

Extended
Retro: Sony Playstation
Olymptronica 2005
Spiel-Film: Metal Slug

anyMAN!AC
MAN!AC Time

Credits / Outtakes



Soul Calibur 3


King Kong

MAN!AC DVD 01-2006 | XBOX 360: ENDLICH DA! | Okami · Soul Calibur 3 · King Kong · GUN
Need for Speed: Most Wanted · Resident Evil 4 (dt.)
The Warriors · Extended: Sony Playstation

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

01-2006

XBOX 360 ENDLICH DA!

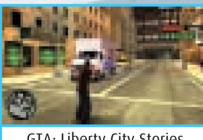
Wir legen Hand an Microsofts Superkonsole

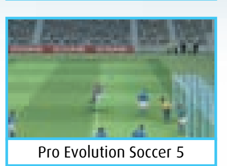
137 Minuten Laufzeit!
Okami · Soul Calibur 3 · King Kong · GUN
Need for Speed: Most Wanted · Resident Evil 4 (dt.)
The Warriors · Extended: Sony Playstation

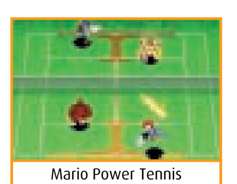
Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

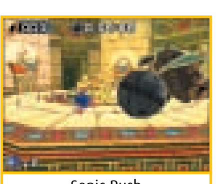
MAN!AC MOBILE

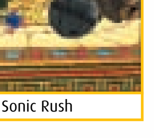



GTA: Liberty City Stories


Pro Evolution Soccer 5


Mario Power Tennis


Sonic Rush


Previews

Inhalt

Sony PSP

Game Boy Advance

Nintendo DS

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (siehe unten).

Highlight-Top-10 – Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Mario Kart DS	91%	12/05
2	Advance Wars: Dual Strike	90%	10/05
3	Castlevania: Dawn of Sorrow	90%	11/05
4	Super Mario 64 DS	88%	04/05
5	Nintendogs	87%	11/05
6	**Sonic Rush**	**85%**	neu
7	FIFA 06	84%	12/05
8	Kirby Power-Paintbrush	83%	12/05
9	Another Code: Doppelte Erinnerung	82%	08/05
10	Wario Ware Touched	81%	04/05

Highlight-Top-10 – Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the P.	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Adv. 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi: Superstar Saga	90%	01/04
5	Fire Emblem: The Sacred Stones	90%	09/05
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Pokémon Smaragd	87%	11/05
10	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05

Highlight-Top-10 – Sony PSP

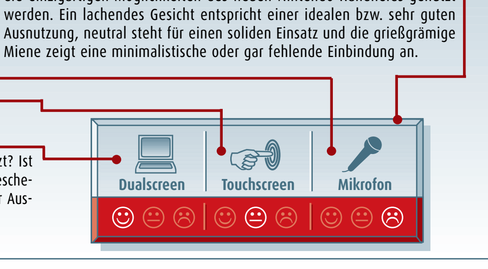
	Spielename	Wertung	Test
1	**Grand Theft Auto: Liberty City Stories**	**91%**	neu
2	Ridge Racer	90%	10/05
3	Burnout Legends	90%	11/05
4	Virtua Tennis: World Tour	89%	10/05
5	Wipeout Pure	86%	10/05
6	DTM Race Driver 2	86%	10/05
7	Tony Hawk's Underground 2 Remix	85%	10/05
8	**Pro Evolution Soccer 5**	**84%**	neu
9	WRC	84%	12/05
10	Lumines	83%	10/05

Mikrofon: Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

DS-Details: In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Touchscreen: Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen: Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?





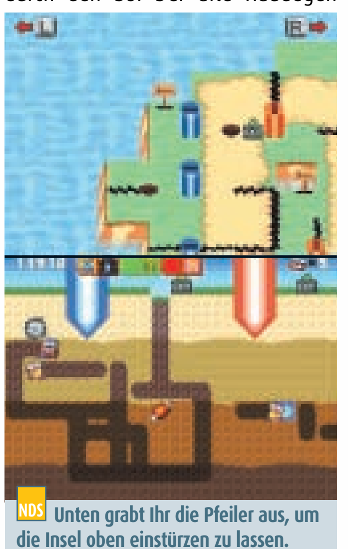
Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.



HANDHELD-NEWS

Dig Dug: Digging Strike

Retro ist in: Der Vater von "Mr. Driller" gräbt sich in 15 Levels seinen Weg durch den DS. Der alte Haudegen pumpt dabei seine Gegner mit der bewährten Harpune auf und schaufelt fleißig unterirdische Höhlen, um Stützpfeiler zum Einsturz zu bringen. Dadurch reißt Ihr ganze Landstriche der Oberwelt ein und macht den Bossen dort oben den Garaus. Die träge Steuerung kommt ganz ohne Stylus aus. Dafür werden beide DS-Bildschirme für Ober- bzw. Unterwelt genutzt.



NDS Unten grabt Ihr die Pfeiler aus, um die Insel oben einstürzen zu lassen.



Nett gemachte Neuauflage der klassischen Schaufelei ohne Styluseinsatz, aber für beide Bildschirme.

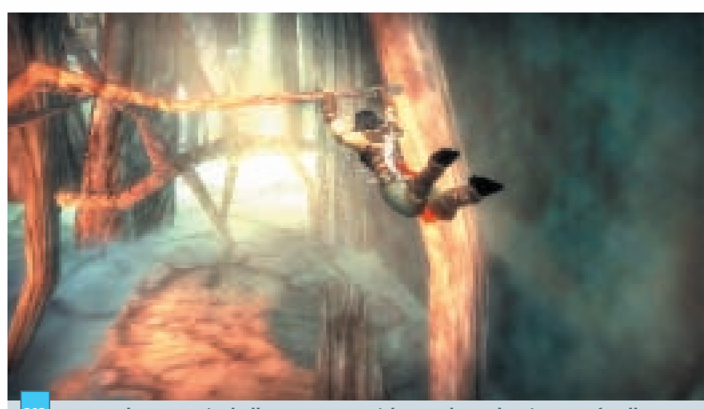
DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance + Micro	Hersteller	Genre	Release
Alien Hominid	Zoo Digital	Action	Dezember
Chicken Little	Buena Vista	Jump'n'Run	Dezember
Dynasty Warriors Advance	Nintendo	Strategie	Dezember
Final Fantasy 4 Advance	Square Enix	Rollenspiel	1. Quartal
Hello Kitty: Der große Party-Spaß	THQ	Partyspiel	2006
Tales of Phantasia	Namco	Adventure	31. März
Top Spin	Take 2	Sportspiel	Januar
Wario Ware Twisted	Nintendo	Geschicklichkeit	24. Februar

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Abenteuer	31. März
Battles of Prince of Persia	Ubisoft	Strategie	8. Dezember
Bubble Bobble Revolution	Atari	Geschicklichkeit	1. Dezember
FIFA Street 2	Electronic Arts	Sportspiel	März
Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo	Rollenspiel	27. Januar
Resident Evil Deadly Silence	Capcom	Action-Adventure	1. Quartal
Super Monkey Ball: Touch & Roll	Sega	Geschicklichkeit	März
Viewtiful Joe Double Trouble	Capcom	Action	Februar

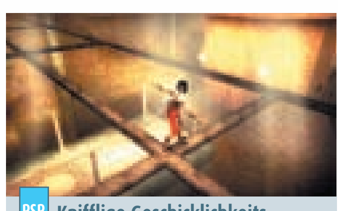
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Ape Escape	Sony	Jump'n'Run	1. Quartal
Frogger: Helmet Chaos	Konami	Jump'n'Run	Februar
GripShift	Ubisoft	Geschicklichkeit	Dezember
Metal Gear Acid 2	Konami	Strategie	2006
Mortal Kombat Deception Unchained	Midway	Beat'em-Up	1. Quartal
Space Invaders Evolution	Atari	Arcade	Januar
Viewtiful Joe Red Hot Rumble	Capcom	Action	Februar
Ys - The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	1. Quartal

Prince of Persia Revelations

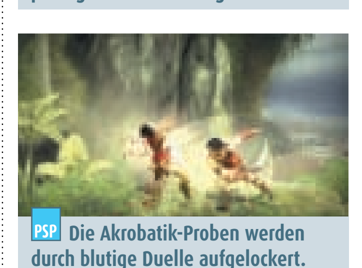


PSP Gut geschwungen ist halb gewonnen: Nicht nur das Balancieren auf Balken und Gittern steht an – auch Vorhänge oder Äste werden genutzt.

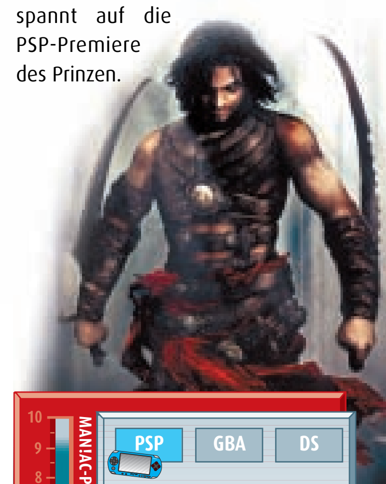
Der persische Prinz macht mobil. Ubisoft möbelt den zweiten Teil ihrer Erfolgsserie "Prince of Persia" für die PSP gehörig auf. Nicht nur Einsteiger sondern auch Fans der Reihe stoßen dabei auf allerlei Neuerungen: Verzwickte Rätsel, unbekannte Bereiche und aufgefrischte Levelarchitektur der riesigen Insel-Festung warten auf ihre Erforschung. Doch die verwinkelte Architektur fordert eine gute körperliche Balance: Nur mit geschickten Klettereinlagen und akrobatischem Einsatz an Balken, Vorhängen etc. kommt Ihr voran. Wieder mit dabei ist die innovative Rückspul-Funktion: Stürzt Ihr unversehens ab oder werdet von tödlichen Fallen aufgespießt, dreht Ihr die Zeit einfach einige Sekunden zurück. Dazu nötig ist der Zeitsand, den Ihr von den böswilligen Einwohnern bekommt – allerdings nur mit Waffengewalt. Action kommt dank Eurer Schwertkünste dann auch nicht zu kurz. Wir sind gespannt auf die PSP-Premiere des Prinzen.



PSP Knifflige Geschicklichkeitspassagen fordern Euer ganzes Können.



PSP Die Akrobatik-Proben werden durch blutige Duelle aufgelockert.



MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Dezember

Die Action-Mär für unterwegs kombiniert verzwickte Akrobatikeinlagen mit knallharten Kämpfen.

Trauma Center: Under the Knife


NDS Dr. Clooney in den OP: Mehrere Tumore müssen entfernt werden!


NDS Nach erfolgreicher Operation müsst Ihr nähen und einen Verband anlegen.

Doktorspielchen auf dem Nintendo DS: Als angehender Arzt führt Ihr eine Reihe von Operationen mittels Stylus durch. Das ungewöhnliche Konzept führt den Spieler in die Welt der Medizin ein. Anfangs steht Euch eine Krankenschwester beratend zur Seite. Später kämpft Ihr allein mit verzwickten Aufgabenstellungen und Krankheiten. Das Spielgeschehen findet vorrangig am unteren Bildschirm statt. Zehn Werkzeuge wählt Ihr hier via Stylus: So schnibbelt Ihr am Patienten mit dem Skalpell herum, verabreicht Spritzen, tragt Desinfektionsmittel auf und zieht unerwünschte Fremdkörper heraus. Zuletzt näht Ihr die Wunde zu und legt einen Verband an. Erschwert werden die OPs von einem fünfminütigen Zeitlimit – zusätzlich ist ein ruhiges Händchen und ein kühler Kopf gefragt, um das Leben der Patienten nicht zu gefährden. Schließlich erntet Ihr für jede durchgeführte OP eine Wertung. Zwischen den Einsätzen erzählen Manga-Standbilder die Story.

MANIAC-Prognose

PSP | GBA | DS

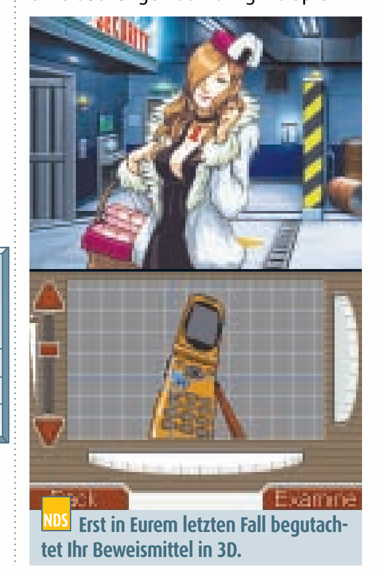
Entwickler:	Atlus, USA
Hersteller:	Atlus
Genre:	Simulation
D-Termin:	1. Quartal 2006

Innovative OP-Simulation mit vorbildlichem Einsatz des Stylus, der als flexibles medizinisches Gerät fungiert.

Phoenix Wright: Ace Attorney

Ungewöhnlich geht es weiter: Als berühmter Anwalt Phoenix Wright kämpft Ihr Euch durch fünf Gerichtsfälle. Bei diesem Point'n'Click-Adventure besucht Ihr zunächst die Schauplätze von Verbrechen, stellt wichtige Beweismittel sicher und befragt Passanten sowie Polizisten, die als Manga-Bildchen Auskunft geben. So hangelt Ihr Euch Adventure-typisch durch die Umgebung auf der Suche nach dem entscheidenden Hinweis. Danach geht's vor Gericht: Hier legt Ihr die Beweislage dar, hört Euch Aussagen an und quetscht Zeugen aus. Um den Fall zu gewinnen, darf natürlich der berühmte 'Einspruch' nicht fehlen. Mit stichhaltigen Beweisen und Kreuzverhören überzeugt Ihr schließlich den Richter. Der Stylus sowie das Mikrofon des DS kommen erst beim letzten Fall für die Untersuchungen so richtig ins Spiel.




NDS Erst in Eurem letzten Fall begutachtet Ihr Beweismittel in 3D.


NDS Tatorte müssen mittels Stylus gründlich durchsucht werden.

MANIAC-Prognose

PSP | GBA | DS

Entwickler:	Capcom, Japan
Hersteller:	Capcom
Genre:	Adventure
D-Termin:	2. Quartal 2006

In Capcoms Kriminalabenteuer klärt Ihr als Anwalt Delikte vor Gericht auf – logische Kombinationsgabe vorausgesetzt.

VIDEO AUF DVD!

Grand Theft Auto: Liberty City Stories



PSP Liberty City passt jetzt in die Hosentasche, ist aber deswegen keineswegs klein oder unbelebt: Wenn Ihr durch die Straßen rollt, seht Ihr eine Menge andere Fahrzeuge und Fußgänger, die Ihr zwecks Vermeidens von Aufsehen nicht überfahren solltet.

PSP Mit dem Flammenwerfer verpasst Ihr Gegnern eine heiße Abreibung.



PSP Sex und Wummen – auch auf der PSP wichtige "GTA"-Ingredenzien.

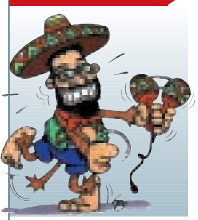
Zum europäischen PSP-Start hat es nicht gereicht, aber rechtzeitig vor Weihnachten steht der potenzielle Systemseller in den Regalen – "Grand Theft Auto: Liberty City Stories" ist da. Erstmals packt Rockstar keine ganz neue Episode auf den Datenträger, sondern bedient sich an existierendem Material: Ihr tummelt Euch auf Sonys Handheld in der gleichen Metropole, die 2001 der Schauplatz für die erste polygonale Episode "GTA 3" war.

Die Handlung ist im Jahr 1998 verankert, was sich im Erscheinungsbild widerspiegelt: So manches Gebäude stand damals noch nicht, andere wurden abgerissen und die Brücken zwischen den drei Stadtteilen Portland, Staunton Island und Shoreside Vale befinden sich im Bau. Ihr schlüpft in die Rolle einer ehemaligen Nebenfigur: Toni Cipriani kehrt zum Leone-Clan zurück und muss sich erst wieder nach oben arbeiten und seiner 'Familie' den Weg zur Macht ebnen. Serientypisch wird die Story durch das Absolvieren von zahlreichen Missionen voran getrieben: Holt bei auf dem Radar markierten Punkten einen Auftrag ein – eliminiert unliebsame Konkurrenten, bedroht widerspenstige Beamte oder sammelt Don Leones Lieblingskarre auf, für Abwechslung ist gesorgt. Weil Ihr den Weg zu Fuß absolvieren müsst, klaut Ihr Euch wie immer das Fahrzeug Eurer Wahl. Im Gegensatz zum "GTA 3"-Helden kann Toni nicht nur Automobile lenken, sondern hat auch den Motorrad-Führerschein gemacht. Wer zwischendurch einfach entspannen oder legitim Geld scheffeln will, darf sich außerdem zahlreichen Nebenbeschäftigungen widmen. Nur

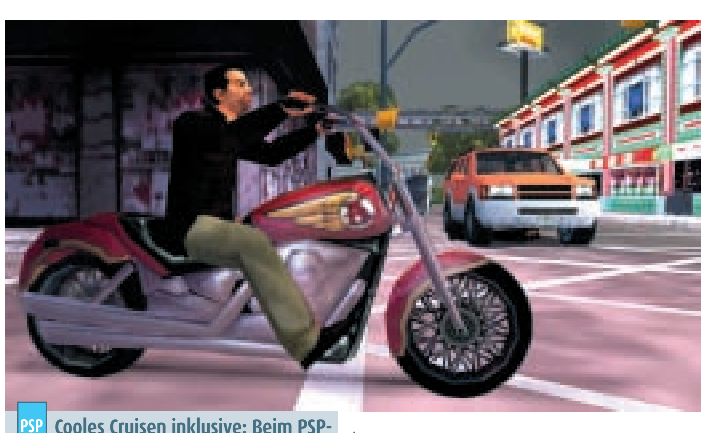


PSP Wer sich die Zeit nimmt, die Umgebung zu inspizieren, findet zahlreiche Gags: Rockstar verschmäht echte Werbebanner, stattdessen zieren Parodien die Wände.

Ulrich Steppberger



Willkommen daheim: Rockstar Leeds hat beim ersten PSP-"GTA" (fast) alles richtig gemacht. Natürlich bietet "Liberty City Stories" nicht ganz so viele Freiheiten wie "San Andreas", aber im Handheld-Format ist das kein echter Nachteil – schließlich soll's unterwegs vernünftig spielbar sein. Das klappt weitgehend prima mit kürzeren Missionen, allerdings mutet Euch Rockstar immer noch längere Fahrtwege zu, denn Speicherpunkte sind unnötig rar gesät. Das Waffensystem mit der gelegentlich eigenwilligen Zielerfassung ist zweifelsohne nicht ideal gelöst, bremst den Spielspaß zum Glück jedoch nicht weiter. Grafisch macht "Liberty City Stories" eine schicke Figur und sieht sogar hübscher aus als der alte PS2-Teil. Für PSP-Verhältnisse ansehnliche Texturen, schicke Licht- und Wettereffekte sowie eine akzeptable Sichtweite machen das Ganovenleben sehenswert. Nur die Bildrate hält nicht mit, aber das war nicht anders zu erwarten. Die professionelle Präsentation und die zahlreichen Betätigungsmöglichkeiten fesseln ans Gerät – wer keine grundlegenden Probleme mit "GTA" hat, muss zugreifen.



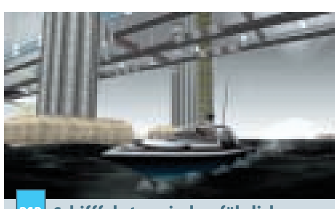
PSP Cooles Cruisen inklusive: Beim PSP-"GTA" könnt Ihr Motorräder fahren.

an den Strand solltet Ihr Euch nicht wagen, denn schwimmen kann Euer Mafiosi nicht.

Kein Alleingang mehr

Eine einschneidende Neuerung für die "GTA"-Serie verbirgt sich unscheinbar im Menü: Erstmals gibt es beim bislang hartnäckig als Solo-Erlebnis firmierenden Ganoven-Epos die Möglichkeit, Multiplayer-Matches zu spielen. Maximal sechs Kriminelle können via WiFi-Verbindung antreten und sich in sieben Spielvarianten messen: Gebt Euch beim traditionellen Deathmatch Saures, verteidigt bei Team-Wettbewerben Eure Basis oder klaut die Nobelkutsche der Gegner, überlebt beim Survival entweder zu Fuß oder mit einem Panzer. Eine Spur friedlicher geht es zu, wenn Wettrennen durch die Stadt anstehen oder Ihr untereinander ausmacht, wer die meisten Karossen klauen kann.

Weil das Mafia-Business in der Regel nicht zimperlich ist, bekam die deutsche Fassung von "Liberty City Stories" die üblichen USK-bedingten Änderungen verpasst: Die gröbsten Gewaltexzesse fehlen ebenso wie Amokläufe, außerdem könnt Ihr keine unschuldigen Fußgänger gewinnbringend meucheln – ein kräftiges Maß Blut und Brutalität gibt's aber weiterhin. *us*



PSP Schifffahrten sind gefährlich, denn schwimmen kann Toni nicht.



PSP Wie immer könnt Ihr nebenbei viele Gelegenheitsjobs annehmen.



20 Minuten Schallwellen-Spaß

Ein Markenzeichen der "GTA"-Serie könnt Ihr auch auf der PSP nur dann in voller Qualität genießen, wenn Ihr das Handheld einfach mal beiseite legt und den Sound laufen lasst: Die zehn Radiosender von Liberty City spielen ein breites Spektrum an Genres (mein Geheimtipp ist die Bhangra-lastige 'Radio del Mundo'-Station, die in den meisten Taxis läuft). Bekannte Lizenzsongs sind dieses Mal weniger stark vertreten, dafür trumpfen die Werbespot-Persiflagen auf. Und wenn auf 'LCFR' Lazlows legendäre Call-In-Show 'Chatterbox' anfängt, bleibt kein Auge trocken.



Go! Sudoku

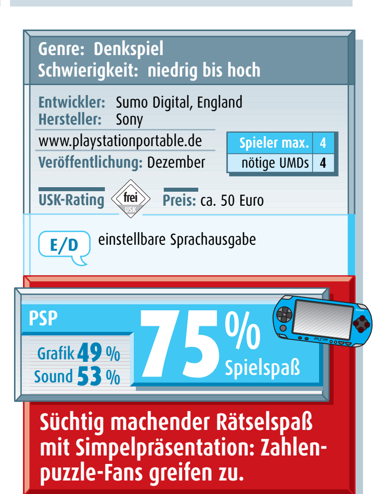


PSP Vorteil PSP: Falsche Zahlen erkennt Ihr im virtuellen Sudoku sofort.



PSP Rätselhilfe: Anfänger können sich die vorläufigen Zahlen klein anzeigen lassen.

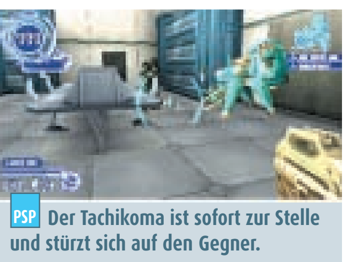
Sony geht mit dem Trend und setzt das zurzeit sehr populäre japanische Zahlenrätsel Sudoku für die PSP um. Ziel des Ziffernspiels ist es, die leeren Kästchen so zu füllen, dass die Zahlen von eins bis neun in jeder Spalte, jeder Zeile und jedem 3x3-Quadrat genau einmal enthalten sind. Austoben dürfen sich Anfänger wie Profis an 1.000 Diagrammen, sogar gegeneinander an einer PSP oder via WiFi kann geknobelt werden. Angesichts schlichter Optik und fehlender Sudoku-Variationen erscheint der Vollpreis von 50 Euro happig, Liebhaber der japanischen Knobelei kommen jedoch auf ihre Kosten. *jw*





Ghost in the Shell Stand Alone Complex

VIDEO AUF DVD!

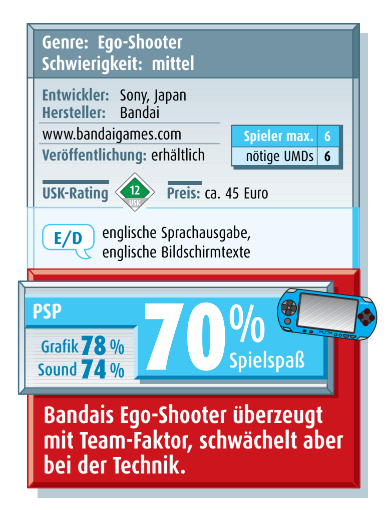


PSP Der Tachikoma ist sofort zur Stelle und stürzt sich auf den Gegner.



PSP Gesichtete Gegner werden automatisch markiert, zielen müsst Ihr selber.

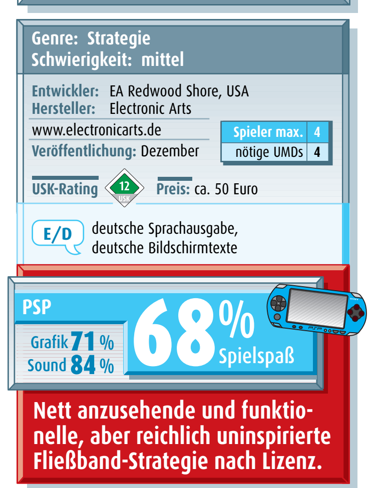
Das Shooter-Genre auf der PSP ist seinen Kinderschuhen noch nicht entwachsen. Auch die zweite Ego-Knallerei für Sonys Handheld, "Ghost in the Shell Stand Alone Complex", zeigt trotz konfigurierbarer Steuerung Defizite beim Anvisieren der Gegner. Löblich dagegen der abwechslungsreiche Spielverlauf: Im Story-Modus dürft Ihr zwischen vier Charakteren und vier ausrüstbaren Kampfrobotern wählen. Zwar steuert Ihr in den Missionen grundsätzlich die humanoiden Protagonisten, die begleitenden Tachikomas nehmen jedoch Befehle entgegen und können als mobiler Panzer genutzt werden. *jw*





20 Minuten
mit Aragorn, Gimli & Co.

Strategisch herzlich gehaltlos – aber für das kurze Metzeln zwischendurch sind die "Herr der Ringe: Taktiken"-Kämpfe ideal. Das Gelände ist angenehm überschaubar (vorausgesetzt, es stehen nicht zu viele Bäume im Weg, denn dann pfuscht Euch die ungeschickte Kameraführung ins Handwerk), das Arsenal an taktischen Operationen bzw. Fähigkeiten bequem im Handling und der Gegner selber relativ berechenbar. Und wer gemeinsam mit seinen Kumpels unterwegs ist bzw. zusammen mit ihnen über den Pausenhof flaniert, der riskiert auch gerne mal ein kurzes WiFi-Gefecht. Immerhin dürfen ja bis zu vier Strategen mitplanen – eine UMD pro Mitspieler vorausgesetzt.



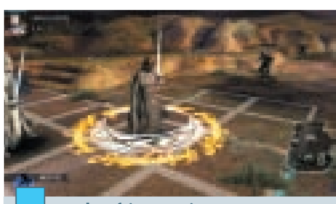
Genre: Strategie
Schwierigkeit: mittel

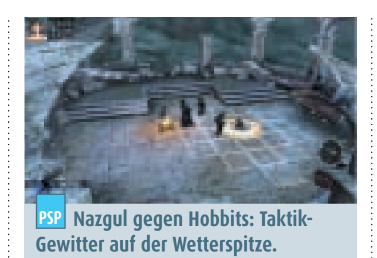
Entwickler: EA Redwood Shore, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentlichung: Dezember
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 71 %
Sound 84 %
68 % Spielspaß

Nett anzusehende und funktionelle, aber reichlich uninspirierte Fließband-Strategie nach Lizenz.

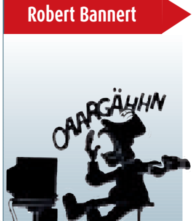
Der Herr der Ringe: Taktiken


PSP Der künftige König erwartet Eure Befehle: Gebt Aragorn Kommandos!


PSP Nazgul gegen Hobbits: Taktik-Gewitter auf der Wetterspitze.

Electronic Arts erweitert seinen "Herr der Ringe"-Rundumschlag auf die PSP-Gemeinde und bereichert das Fantasy-Programm um Strategie-Scharmützel, die uns frappierend an das PS2-Möchtegern-Rollenspiel erinnern. Grund: Wie auf Sonys Großer spielt Ihr Schauplatz für Schauplatz das Kinoabenteuer nach, damit man Euch dann und wann ein paar Filmschnipsel serviert. Die Schlachten finden stets im beschaulichen Rahmen statt: Anders als in den epischen PC-Gemetzeln von EAs "Schlacht um Mittelerde" kämpft hier allenfalls ein dreckiges Dutzend um die Macht in Tolkiens Fantasy-Reich. Gefechte wie die auf der Wetterspitze, in den Höhlen von Moria oder vor den Toren von Helms Klamm schlagt Ihr entweder auf der Seite der Ringgemeinschaft oder im Dienste von Oberbösewicht Sauron. Gekämpft wird Handheld-typisch Runde für Runde und mit Hilfe eines schematischen Bodenrasters, das in der Planungsphase über die 3D-Optik gelegt wird, um Euch Bewegungsmöglichkeiten und Angriffsreichweiten Eurer Figuren zu zeigen. Für das Genre ungewöhnlich ist die strikte Trennung von Bewegung und Kampf bzw. von Ursache und Wirkung: Erst wenn alle Routen geplant und sämtliche Angriffsentscheidungen getroffen sind, dürft Ihr beobachten, wie Freund und Feind aufeinander losmarschieren, um sich anschließend mit Schwert bzw. Pfeil und Bogen Saures zu geben. *rb*

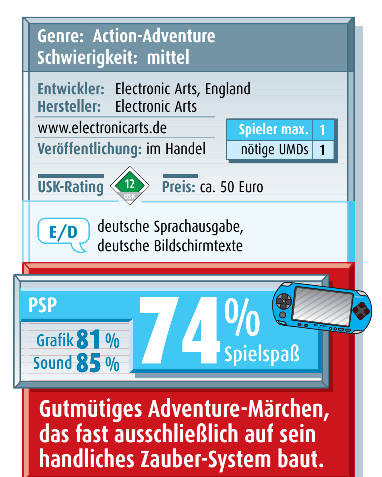
Robert Bannert



Hübsch gemachte Schlachten-Routine mit professionellem Drumherum und taktischen Schönheitsfehlern: Howard Shores düsteres Soundtrack-Monstrum und fein modellierte Bestien wie der Balrog in Moria oder Uruk-Hai-Chef Lurtz saugen Euch mühelos in den "Herr der Ringe"-Kosmos, aber das zusammenhanglose Schauplatz-Gespringe reißt Euch mit einer knallharten Watsche wieder raus. Liebe Designer, ein hingeschludertes Menü-Geschäft für das Verprassen der erkämpften Goldmünzen reicht als Bindeglied nicht! Besonders dann nicht, wenn gerade erst getötete Charaktere wie der zitierte Ober-Ork beim nächsten Kampf schon wieder vor uns stehen und die sinnlose Planungs/Aktions-Separation strategische Reaktionen nahezu unmöglich macht.

20 Minuten
mit dem Hogwarts-Trio

Die kurzweilige Suche nach den Trimagischen Schilden motiviert je nach Level mal mehr und mal weniger – aber in jedem Fall ist sie eins: ein echter Zeitfresser. Zum Glück dürft Ihr Eure PSP ja jederzeit kurzfristig schlafen legen – aber wirklich befriedigend ist es nicht, wenn Ihr gerade mitten in einem heißen Gefecht gegen einen Haufen Salamander oder einem rasanten Besenritt steckt, und plötzlich wird Eure Haltestelle ausgerufen. Was nicht heißt, dass die einzelnen Levels besonders lang sind: Die Streifzüge durch den Verlorenen Wald oder das Exterieur von Hogwarts sind durchaus für den schnellen Spielehunger zwischendurch geschaffen – aber wenn Ihr hängt, dann richtig.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Electronic Arts, England
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 1
nötige UMDs 1
USK-Rating 12
Preis: ca. 50 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 81 %
Sound 85 %
74 % Spielspaß

Gutmütiges Adventure-Märchen, das fast ausschließlich auf sein handliches Zauber-System baut.

Harry Potter und der Feuerkelch


PSP Jagt Harry auf seinem Besen: der Ungarische Hornschwanzdrache.


PSP Hier müssen alle ran: Nur gemeinsam hebt Ihr diesen Brocken.

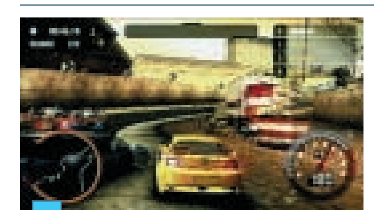

PSP Für das Turnier geht Ihr in den Gewässern vor Hogwarts auf Tauchstation.

Als wären die Umsetzungs-Klone auf den großen Systemen noch nicht genug, läutet EA jetzt die Tradition der 1:1-Portierungen auch für die Handhelds ein: Dank PSP ist im Kleinen jetzt annähernd dasselbe möglich wie im Großen – entsprechend präsentiert sich das neue "Harry Potter" als eine nur in einigen Level-Details reduzierte Variante seiner großen Brüder. Auch hier durchstreift Ihr wahlweise mit Harry, Ron oder Hermine (und in Begleitung der jeweils anderen beiden) auf der Suche nach Schilden fürs Trimagische Turnier Hogwarts und Umgebung. Jump'n'Run-Einlagen gibt's beim vierten "Harry Potter" keine – dafür aber jede Menge Hokuspokus, den Ihr entweder mit dem Angriffs-Button oder einem praktischen Allzweck-Zauberknopf aktiviert. Über Letzteren lasst Ihr je nach Situation Wasserschwall, Schwerelos-Strahl, mystische Zerrstrippe oder einen ganz anderen Spruch auf Eure Umwelt los. Monster wie lichterloh brennende Salamander oder den Ungarischen Hornschwanzdrachen bekämpft Ihr indessen mit Flüchen und einem flotten Team-Zauber: Während Eure Kollegen das Wesen mit Magie an Ort und Stelle halten, levitiert Ihr ihm mit viel Schmackes einen Felsbrocken gegen den 3D-Schädel. *rb*

Robert Bannert

Eins muss man EA lassen: Ob "Herr der Ringe", "Harry Potter" oder 007 – die Atmosphäre des Vorbilds wird fast immer perfekt eingefangen. So verwöhnt auch der portable Zauberlehrling mit märchenhafter Schummer-Grafik, mystischem Monstergetier und filmreif abgemischtem Orchester-Soundtrack. Nur schade, dass man es immer wieder versäumt hat, ähnlich viel Mühe ins Spieldesign zu investieren. So haben die Idee mit dem komfortablen Rundum-Glücklich-Zauber-Button und die ausnahmslos auf Magie aufgebauten Knobeleien einiges für sich – aber der zur totalen Faszination nötige Feinschliff fehlt, Schlinger-Steuerung inklusive. Naja, immerhin sind die Monstergefechte deutlich fairer ausgefallen als beim großen "Harry Potter": PSP-Nerven-Schonaroma!

Need for Speed Most Wanted 5-1-0


PSP Gerempelt wird immer: Diesmal bedrängt Euch auch die Polizei.

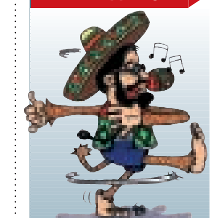

PSP Bei "Most Wanted" flitzt Ihr durch Stadt- und Land-Szenarien.

Dem späten Europa-Start der PSP sei Dank, denn deshalb steht uns nach nicht mal drei Monaten schon das nächste "Need for Speed" ins Haus. Erwartungsgemäß wird das Konzept der 'großen' Konsolenfassungen übernommen und auf Kleinformat zurecht gestutzt: Ihr flitzt also ebenfalls bei Tag durch eine imaginäre Stadt und ihre Umgebung und habt ständig die Polizei am Auspuff hängen, seid aber erneut in der fahrerischen Freiheit eingeschränkt. Statt einer frei erkundbaren Metropole versetzt Euch "Most Wanted 5-1-0" (die Zahl steht für den US-Polizeicode von Temposündern) auf zehn lange Rundkurse, auch das Fahrzeugsortiment wurde geschrumpft – auf der PSP stehen 16 Vehikel zur Auswahl.

In einer Reihe verschiedener Wettbewerbe wie Zeitfahrten und normalen Rennen erfahrt Ihr Euch Respektpunkte, um 'Blacklist'-Mitglieder herauszufordern und Euch in der Rangliste zu verbessern – gelegentlich warten ausgefallenere Aufgaben, wenn Ihr z.B. den Fahndungslevel hochtreiben sollt. Fast immer wird die Polizei auf Eure Flitzerei aufmerksam und bedrängt Euch mit Remplern oder Straßensperren.

Neben der Karriere dürft Ihr alternativ vor Streifen fliehen oder als Cop Raser jagen. Gesellige Gasfüße gehen zu viert via LAN-Verbindung auf die Piste oder wagen ein Zweier-Duell im Internet. *us*

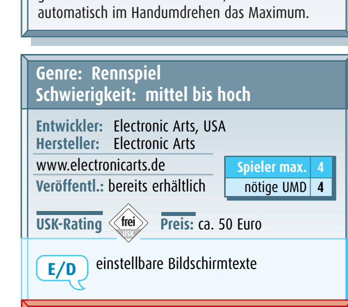
Ulrich Steppberger



"Most Wanted 5-1-0" möchte gern mehr bieten, kann es aber nicht: Denn nach ein paar Runden wird schnell klar, wo das Problem liegt – ohne offene Stadt erreicht das Polizei-Element nicht sein ganzes Potenzial. Stattdessen kurven halt noch ein paar Fahrzeuge mehr über den Asphalt, die Straßensperren verpuffen meist wirkungslos. Was übrig bleibt, erinnert stark an den Vorgänger – die Kurse fallen aber dank Tageslicht und mehr Umgebungsvarianten abwechslungsreicher aus und ruckeln seltener. Dafür vermisse ich variantenreichere Rennarten wie die nächtlichen Drag-Läufe, denn die 'Sei Polizist'-Einsätze fallen nicht so unterhaltsam aus. Fazit: Wer "Underground Rivals" schon hat, überdenkt den Kauf, Neuraser werden gut bedient.

20 Minuten im Blaulichtschein

Klar, das Hauptkonzept von "Most Wanted" sind die Verfolgungsjagden mit der Polizei – doch 20 Minuten wie bei den großen Konsolen duelliert Ihr Euch auf der PSP sicher nicht mit den Gesetzeshütern. Zum einen dauern die Rennen trotz umfangreicher Kurse einfach nicht so lang, zum anderen gibt's eben keine Möglichkeit, von der vorgegebenen Strecke auszubrechen. Dafür müsst Ihr Euch aber gar nicht erst anstrengen, um einen hohen Fahndungsstatus einzufahren – solange Ihr einfach nur ein gewöhnliches Rennen bestreitet, erreicht dieser fast automatisch im Handumdrehen das Maximum.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max.: 4
nötige UMD: 4
USK-Rating: frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 81 %
76 % Spielspaß

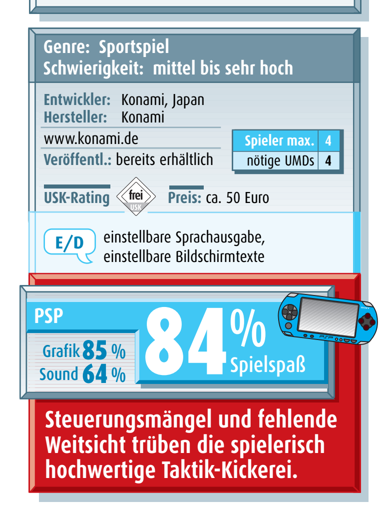
Flotte Raserei, die trotz ein paar neuer Ideen wie eine Tag-Version des Vorgängers wirkt.



Pro Evolution Soccer 5



Ein offensives 4-3-3 oder verstärke ich die löchrige Abwehr mit einem 5-2-2-1-System? Keine Kickerei bietet derartigen Tiefgang, also ab zum Taktik-Lehrgang. Denn in 20 Minuten bastle ich meine (bis zur nächsten Niederlage) perfekte Aufstellung. Mein Team: die technisch versierten, aber teils faulen Brasilianer – das passt zu mir. Gelbes Shirt und weiße, statt blaue Hosen. Die Spieler verwandeln sich auf dem Taktik-Brett in runde Punkte, die ich auf dem Feld millimetergenau positioniere und unzählige Aufgaben zuweise: Raum- oder Manndeckung, Konterangriff oder über die Außen, Abseitsfalle stellen oder offensiver Libero? Fragen über Fragen, die einen "PES"-Trainer plagen...



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.de
Veröffent.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro

E/D einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

PSP
Grafik 85 %
Sound 64 %
84 % Spielspaß

Steuerungsmängel und fehlende Weitsicht trüben die spielerisch hochwertige Taktik-Kickerei.


PSP Standard-Situationen nutzen Profis oft zu ihrem Vorteil.

Die beste Kick-Simulation der aktuellen Konsolengeneration findet den Weg auf die PSP. Doch erwartet keine 1:1-Umsetzung: Es fehlen einige Sprachsamples, ein motivierender Karriere-Modus und auch eine normale Weltmeisterschaft sucht Ihr vergebens. Lediglich Ligen und Meisterschaften stehen zur Verfügung. Dafür erfreuen Euch eingängige Online- und WiFi-Mehrspielermatches. Und wichtig ist schließlich, was auf dem Platz abgeht. Doch auch hier hat sich einiges verändert: Ihr wählt aus nur drei Perspektiven – die übersichtliche Weitsicht fehlt. Spielerisch gibt's schließlich marginale Änderungen: Ihr wählt zwischen zweitem Lupfer, Tricks oder manuellem Pass, ansonsten verfügen die virtuellen Kicker über dieselben Pass-, Schuss- und Dribbel-Varianten der Heimkonolen-Versionen. Bei den Lizenzen hinkt "Pro Evolution Soccer 5" EAs "FIFA"-Kickerei deutlich hinterher. Einige neue Trikots und der simple Editor stimmen versöhnlich. Der Simulations-Anspruch bleibt extrem hoch: Einsteiger fühlen sich überfordert. Hier hilft nur hartes Training. *rf*

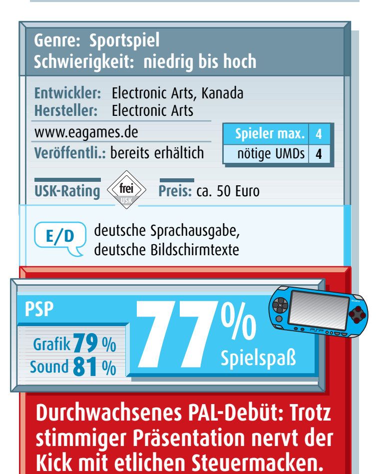

PSP Treffer oder nicht? Tore schießen ist in "PES 5" alles andere als simpel.


PSP Taktische Feinheiten sind das A und O der "PES"-Serie.

Raphael Fiore

Erster Platz im Handheldsektor, aber eine Liga unter der Heimversion: Dies liegt an der fehlenden Übersicht, harschen Verteidigungsreihen und überladener Steuerung. Profis nutzen zwar den taktisch nützlichen Radar, aber Einsteiger verfangen sich oft in der gegnerischen Abwehr. Tricks und spezifische Dribblings gehen mangels einer zweiten Schultertaste schwer von der Hand. Außerdem schmerzen meine Finger nach einigen Partien, so dass ich auf den ungeliebten Ministick ausweichen muss. Versteht mich nicht falsch: "Pro Evolution Soccer 5" schlägt die Handheld-Konkurrenz in puncto spielerischen Möglichkeiten, taktischen Varianten und realistischen Animationen. Doch der verkrampfte Versuch, die Heimvariante 1:1 umzusetzen, misslingt und darunter leidet der Spielspaß.

FIFA 06



20 Minuten
der gleiche Fehler

Böse Zungen könnten mir nach 20 Minuten mangelnde Kompetenz, ja sogar Dummheit vorwerfen, wenn ich abermals versehentlich die Taktik umstelle. Doch meine "Pro Evolution Soccer"-gewohnten Finger suchen nach jeder Spielunterbrechung oder Ablenkung von außen ganz wie von selbst nach dem Steuerkreuz. Warum bewegt sich der Spieler jetzt nicht? Ach so, das ist ja so bei dem PSP-"FIFA". Jetzt merk ich's mir! Nach der Halbzeit der gleiche Ärger: Anstoß – der doofe Ronaldo macht ja nix. Verdammt, jetzt denk endlich daran! Irgendwann habe ich es dann doch verstanden. Dennoch: Mit dem schwammigeren Stick vermisse ich die nötige Präzision, bei Fußballtiteln ist digital immer noch Trumpf.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentli.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro

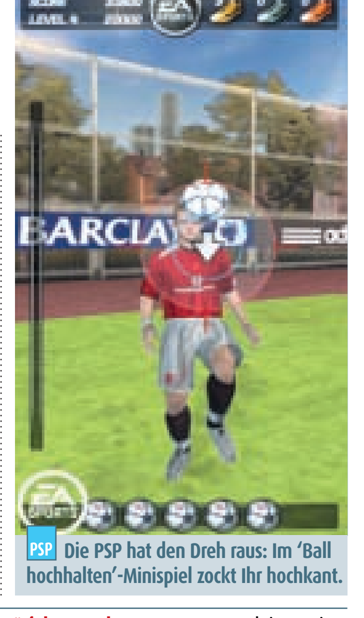
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 79 %
Sound 81 %
77 % Spielspaß

Durchwachsenes PAL-Debüt: Trotz stimmiger Präsentation nervt der Kick mit etlichen Steuermacken.

"Warum fehlt denn der Karriere-Modus? Der ist doch sogar auf DS und GBA dabei!"
Nachdem der erste Schock überwunden ist, die Erleichterung: Sowohl beispiellose Lizenzvielfalt als auch massig Stadionatmosphäre haben den Sprung in den Mobilbereich tadellos überstanden. Mit originalgetreuen Balltretern wetzt Ihr über den Rasen der San-Siro- oder Bernabeu-Fußballtempel, messt Euch in internationalen Eliteligen oder bestreitet spezielle Herausforderungen: Gelingt es Euch, den hauchdünnen Vorsprung eines Zweitliga-Underdogs über die Zeit zu retten? Wem das zu kompliziert wird, der bestreitet ein lockeres Freundschaftsmatch oder fordert bis zu drei Mitspieler via WiFi (bzw. einen Gegner zum Online-Duell) heraus. Die Steuerung Eurer virtuellen Sportler wurde möglichst originalgetreu von den großen Vorbildern übernommen: Pässe, Schüsse, Grätschen & Co. finden auf den Buttons ein Zuhause. Auf Richtungswechsel mit dem Steuerkreuz müsst Ihr verzichten, hier findet nur der Analogknüppel Verwendung. Stattdessen greift Ihr via digitaler Richtungstasten auf Taktiken wie Abseitsfalle oder Konterangriff zu. *ms*


PSP Weit oder nah? Bei der Kamera-Wahl lässt Euch EA viele Freiheiten.


PSP Die PSP hat den Dreh raus: Im 'Ball hochhalten'-Minispiel zockt Ihr hochkant.

Matthias Schmid



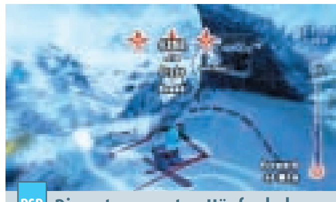
Mit dem Steuerkreuz wär's besser – basta! Warum EA auch im zweiten Jahr in Folge (2005 nur in Übersee) den Fehler begeht, Euch die digitale Spielerkontrolle zu verwehren, ist mir gänzlich unverständlich. Hinzu kommt der träge Spielverlauf, hier vermisse ich die akkurate Steuerung und Ballphysik des Konami-Konkurrenten. Dass die Electronic-Arts-Kicker auch im mobilen Bereich die Lizenz-Hosen anhaben und mit dem Jonglier-Minispiel neue Akzente setzen, mag Gelegenheitsbolzer überzeugen. Profis hingegen bemängeln fehlende Trainingsvarianten, spärliche taktische Einstellungsmöglichkeiten sowie den gefeuerten Karriere-Modus. Praktisch hingegen die Update-Funktion: Ladet Euch die aktuellen Kader herunter und seid immer auf dem neuesten Transferstand.

SSX On Tour


PSP Erstmals braust Ihr auch auf Skiern den Hang runter.

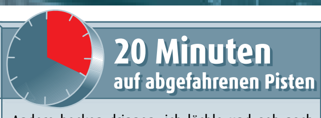

PSP Gib Gas: Um die Piste richtig runterzufetzen, geht Ihr in die Knie.

Schwarze-Pisten-Götter und Anti-Simulations-Liebhaber klatschen in die Hände und rasen auch auf der PSP durch extremes Gelände. Im Gegensatz zu den Heimversionen könnt Ihr in der riesigen Karriere immer zwischen Twin-Skiern und Snowboard entscheiden. Zudem wählt Ihr die vielseitigen Events nicht mehr auf einer Bergkarte aus, sondern auf spartanischen Wegweisern. Vier der ingesamt sieben Touren stehen zu Beginn zur Auswahl. Profis erkennen schon nach der ersten Halfpipe-Runde, dass Euch die Entwickler einen Mix aus "SSX 3" und der aktuellen Konsolenvariante "SSX On Tour" servieren. Auch bei der Steuerung versuchten die Kanadier möglichst alles zu übernehmen: Verpasst lahmen Skifahrern eine Kopfnuss, verkettet Tricks mit Bodendrehungen und haltet bei wilden Grindübungen die Balance auf Bäumen oder Rohren. Neben der Karriere versuchen sich die Skihasen an knackigen Herausforderungen und probieren etwa die Strecke abzufahren, ohne auf dem Hosenboden zu landen. Als Extras winken Bretter und legendäre "SSX"-Charaktere. Mit drei Kumpels tragt Ihr diverse Mehrspieler-Rennen aus. *rf*

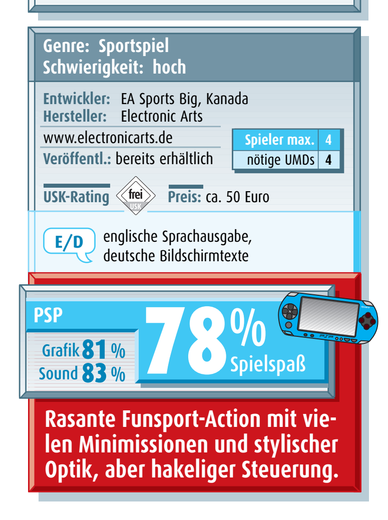

PSP Die extravaganten Hüpfer haben mit Realismus nichts am Hut.

Raphael Fiore

Unrealistische Schneebrettaction mit Macken: "SSX On Tour" dreht kräftig an der Fantasieschraube. Eure Brettel-Könige springen nicht selten hunderte Meter weit und zelebrieren aberwitzige Tricks. Die kristallklare, wunderbar gezeichnete Grafik lässt die PSP trotz arger Clippingfehler erstrahlen und der Hammer-Soundtrack sorgt für echte Boarderstimmung. Auch die abwechslungsreichen Herausforderungen sorgen neben der langen Karriere für Laune. Doch leider macht EA vieles falsch: Die zu nah positionierte Kamera sorgt immer wieder für Übersichtsprobleme und Ihr kommt öfters von der Piste ab. Bei der überfrachteten Steuerung hätten die Kanadier besser einiges weggelassen (wie die überflüssigen Fausthiebe), zudem nerven lange Ladezeiten.



Andere hocken drinnen, ich lächle und geh nach draußen. Liebe es, wenn ich meinen Atem sehe und am Wochenende in die Berge gehe. Die Zugfahrt überbrücke ich mit "SSX On Tour". Die kristallklare Optik lässt trotz arger Clippingfehler meinen PSP-Bildschirm glänzen und zum ersten Mal schließe ich meine Logitech-Boxen an. So kommt der Rock-, Crossover- und Rap-Soundtrack erst richtig gut und meine jungen Mitfahrer feiern, während ich die gewaltigen Bergmassive runterboarde. Das einzige Problem: Die krassen Tricks sind vom realen Trickskifahren und Snowboarden so weit entfernt wie Azad von Schnulzenpop. Also: Don't try this on the snow slope!


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: EA Sports Big, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating frei
Preis: ca. 50 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
PSP
Grafik 81 %
Sound 83 %
78 % Spielspaß
Rasante Funsport-Action mit vielen Minimissionen und stylischer Optik, aber hakeliger Steuerung.

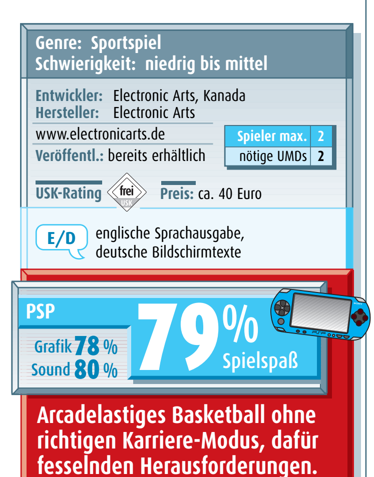
NBA Live 06




PSP Die Key-Player imitieren ihre echten Pendants exzellent.


PSP Lass dich hängen: Der coole Dunking-Contest sorgt für Laune.

EA legt beim Sony-Handheld mehr Wert auf rasante, raue Action anstatt auf Simulation. Dank zugänglicher Steuerung und einfachem Schwierigkeitsgrad finden sich Einsteiger sofort zurecht. Auf vielseitiges Passspiel und taktische Feinheiten müssen Profis hingegen verzichten. Auch eine große Karriere mit Manager-Modus fehlt. Dafür eignen sich die Superstar-Herausforderungen ideal für ein kurzes Match zwischendurch: Sammelt mit Dirkules etwa zweistellige Rebound- und Punkte-Zahlen. Auch der komplette 'Allstar'-Event und die Möglichkeit, einen Spieler permanent zu steuern, sorgt für Laune. *rf*


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel
Entwickler: Electronic Arts, Kanada
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige UMDs 2
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
PSP
Grafik 78 %
Sound 80 %
79 % Spielspaß
Arcadelastiges Basketball ohne richtigen Karriere-Modus, dafür fesselnden Herausforderungen.

King Kong


GBA Auch er will ein Frauchen: Kong auf dem Weg zur Opfergabe.


GBA Äh... und jetzt? Jacks Abschnitte glänzen durch Ziellosigkeit.

Der größte Affe hat auch auf der kleinsten Konsole Platz: Extra für den GBA haben Kong und Jack eine 2D-Abmagerungskuhr gemacht. Während der eine in Begleitung von bis zwei KI-Kollegen aus der Vogelperspektive durch Baller- und Knobel-Levels wetzt, jagt der andere in seitwärts scrollenden Welten mit bloßer Faust schuppige Fleischfresser. Wie im Großen macht der Part des Menschen-Teams den größten Teil des diesmal mickrigen und uninspirierten Abenteuers aus. Die unterschiedlichen Talente der Figuren sorgen für die einzige Abwechslung. *rb*


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch
Entwickler: Ubisoft, Frankreich
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte
GBA
Grafik 52 %
Sound 55 %
49 % Spielspaß
Belanglose 2D-Action mit seichten Adventure-Anleihen und hoffnungslos konfusen Levels.



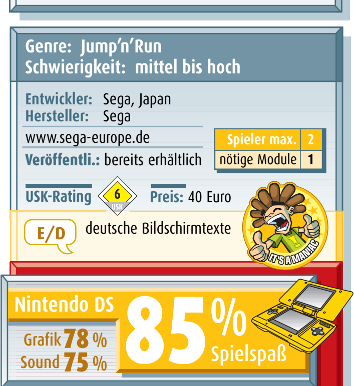

Sonic Rush





20 Minuten
hoch und runter

Wie oft Ihr in 20 Minuten die Bildschirmgrenze überquert, geht auf keine Igelhaut. Einen Moment schnalzt ein Bungeeseil das Sega-Maskottchen durch die Lüfte, pfeffert Euch ein Trampolin in luftige Höhen. Danach geht's dank Beschleunigungsrampe wieder hinunter, bevor Ihr Euch verseht, hängt Euch bergab eine Bowlingkugel im Nacken. Erholung gibt's in Form einer dreidimensionalen Bonusrunde: Finger weg von den Buttons, Zeichenstift gezückt und den Igelmaxe via Touch-Kontrolle durch Schwindel erregende Tunnelsysteme und auf fiese Bomben gehetzt. Wer jedoch seine Dash-Power schon vorher verbraten hat, bleibt außen vor – die versteckten Portale öffnet Ihr nur mit voller Leiste.



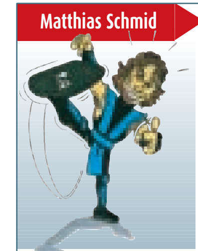
Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel bis hoch
Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
www.sega-europe.de
Veröffentli.: bereits erhältlich
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating 6
Preis: 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 78 %
Sound 75 %
85 % Spielspaß

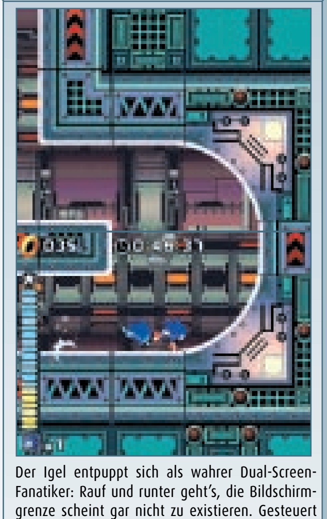
Zweidimensional genial: atemberaubend schnelles Igelabenteuer mit toller DS-Nutzung.

Verdammt, die wertvollen Chaos-Emeralds sind verschwunden! Das sieht nach einer Aufgabe für den schnellsten Igel der Videospielwelt aus. Also stürzt sich die erfahrene Spaßkugel abermals in knallbunte 2D-Welten – mit High-Speed geht's durch abgedrehte Loopings, senkrecht die Wand runter oder schon mal kopfüber durch Korkenzieherspiralen. Wie von der Tarantel gestochen packt Sonic den Dash-Move aus: Ein zusätzlicher Geschwindigkeitsschub katapuliert Euch von einem Screen auf den anderen, öffnet versteckte Bonusrunden oder fegt eventuelle Hindernisse gnadenlos vom Schirm. Erwischt Euch mal ein Gegner – halb so wild, Ihr habt ja fleißig goldene Ringe aufgesammelt. Kniffliger wird's, wenn Dr. Robotniks Metallmonster zum Bossduell fordern: Schicke 3D-Effekte garnieren die taktischen Scharmützel – versucht, den bösen Buben auf die Blechschädel zu springen. Alternativ heizt Ihr mit Blaze, einem frechen Miezekätzchen, durch die vielfältigen Areale. Spielerisch nehmen sich die Lady und der blaue Blitz nicht viel. *ms*

Matthias Schmid



Ich liebe dich, du kleine, blaue, drollige, blitzschnelle Jump'n'Run-Rakete – und zwar mehr als je zuvor! Denn nie waren deine Levelkonstruktionen abgedrehter, deine unfairen Stellen seltener, deine Bosskämpfe spaßiger. Die fantasievollen Welten strotzen nur so vor witzigen Einfällen: Löst Schalterrätsel in Sekundenbruchteilen, segelt mit dem Gleiter durch die Lüfte oder bringt Euch mit einem Fallschirm in Sicherheit. Abwechslung wartet in den dreidimensionalen Bonus-Stages, wo Ihr mit Styluseinsatz auf Ringejagd geht. Doch wer will eigentlich Abwechslung, wenn wahnwitzige Loopingkonstruktionen und millimetergenaue Sprungpassagen jedes Jump'n'Run-Herz zum Rasen bringen. Da verzeihe ich wenige Frustmomente und den ruckeligen VS-Part gerne.



Der Igel entpuppt sich als wahrer Dual-Screen-Fanatiker: Rauf und runter geht's, die Bildschirmgrenze scheint gar nicht zu existieren. Gesteuert wird ausschließlich via Knopfdruck und Steuerkreuz, lediglich in den Bonuswelten lasst Ihr Sonic mittels Stylusdruck durch Röhrensysteme preschen.


Dualscreen

Touchscreen

Mikrofon





Star Wars Battlefront 2

20 Minuten
Krieg der Sterne

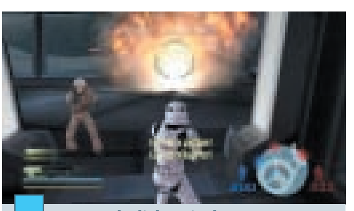
Was darf's denn sein? Ein gnadenloses Dahinschlachten von knuffigen Plüsch-Ewoks und verplanten Gungans (ist besonders bei all ihren Feinden eine frenetische Freude)? Eine kurze Klau-Mission in Schmugglerstiefeln? Oder doch lieber ein rundum rechtschaffenes Abenteuer unter Allianz-Kommando? Komplette Kampagne oder blitzschneller Sofort-Einsatz nach Kino-Vorbild? "Battlefront 2" ist perfekt für den Mini-Zock: Laufen, schießen, schnell einen Blick auf die Karte werfen, weiterballern – das kriegt jeder hin, auch wenn von links bzw. rechts die Ellenbogen knuffen oder Kleinkinder lärmen. Hier gönnen sich selbst Manager gerne mal eine Mehrspieler-Pause.



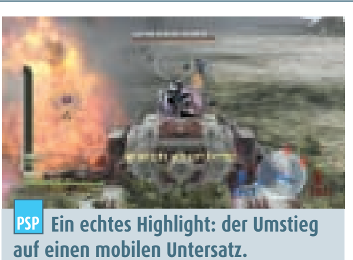
Genre: Action
Schwierigkeit: mittel
Entwickler: Savage, USA
Hersteller: LucasArts / Activision
www.lucasarts.com
Veröffentlichung: im Handel
Spieler max. 4
nötige UMDs 4
USK-Rating 16
Preis: ca. 60 Euro
E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

PSP
Grafik 64 %
Sound 84 %
65 % Spielspaß

Im Kleinformat ballert es sich nur noch halb so schön – und gegen gerade mal drei Kumpels.



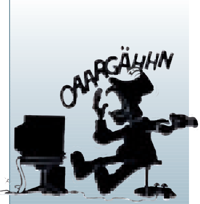
PSP Ungewöhnlich: Mit den Buttons richtet Ihr die Kameraperspektive aus.



PSP Ein echtes Highlight: der Umstieg auf einen mobilen Untersatz.

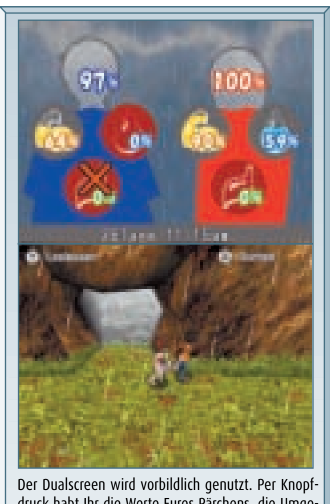
Zu der Kategorie 'Bekannte Marken um jeden Preis für jedes System' gesellt sich jetzt auch LucasArts' Multiplayer-Geballere "Battlefront 2". Nur schade, dass eben diese ursprünglich primäre Spielfunktion gehörig abgespeckt wurde: Statt spannende Online-Scharmützel gibt's ab sofort nur noch Netzwerk-Kämpfe (WiFi) – und die werden unter gerade mal vier Imperialen, Separatisten bzw. Allianz-Angehörigen ausgetragen. Dafür wurden die Einzelspieler-Schlachten intensiviert und in mundgerechte Handheld-Happen zerlegt. Die neuen Ballereien sind ebenso kurz wie knackig geraten, allerdings seid Ihr bei Euren Einsätzen (mal zu Fuß, mal an Bord eines Bodenvehikels oder Raumjägers) in der "Star Wars"-Galaxis allein unterwegs: Wo auf den großen Systemen ganze Heerscharen von Euren Kollegen aus allen Rohren feuern, wuseln hier nur Feinde durch den Level. Erhalten geblieben ist Euch dagegen das stattliche Modus-Aufgebot: Erlebt den Krieg um die Macht als Klon-Krieger, Schmuggler oder Widerständler und stürzt Euch vor jeder beliebigen Filmepoche in die Kämpfe. Einen Hauch von Strategie bietet der Eroberungs-Modus: Zieht hier jede Spielrunde aufs Neue Eure Flottenverbände über eine kosmische Karte, werft Euch bei Konflikten persönlich ins Getümmel und erobert auf diese Weise ein System nach dem anderen für Allianz oder Imperium. *rb*

Robert Bannert



Lässt sich ein Konzept nicht ohne größere Einbußen auf die Handhelds portieren, dann sollte man es umgestalten oder ganz lassen. Der erstarkte Solospieler-Teil ist ein Schritt in die richtige Richtung – aber warum LucasArts ein Multiplayer-Konzept zum Single-Player degradiert, nur um den Markt flächendeckend mit "Battlefront" zu versorgen, ist mir schleierhaft. Schließlich hat man einen guten Namen zu verlieren. Denn außer beim schlappen Mehrspieler-Modus wurde auch auf technischer Seite geschlampt: Die Ballerei läuft flüssig, ist mit ihrer verpixelten Textur-Tristesse und den langweiligen Level-Aufbauten jedoch ein echter Grafik-Gähner. Was bleibt, ist ein schnell durchschauter Spar-Shooter für Jedi-Jünger und Mitglieder eines fröhlichen Zocker-Quartetts.

Lost in Blue



Der Dualscreen wird vorbildlich genutzt. Per Knopfdruck habt Ihr die Werte Eures Pärchens, die Umgebung oder die gesamte Insel im Blick. Für die überwiegend spaßigen, wenn auch leicht ungenauen Stylus-Minispiele wird der obere Bildschirm individuell genutzt. Ins Mikro pustet Ihr eher selten.


Dualscreen


Touchscreen


Mikrofon



Konami schickt Euch ins Überlebenstraining. Mit “Lost in Blue”, dem dritten Teil der “Survival Kids”-Reihe, sind Handheld-Robinsons endlich reif für die DS-Insel. Als abgewrackter Student Keith müsst Ihr Euch und der ebenfalls gestrandeten Skye eine zeitweilige Inselheimat schaffen und mit viel Fleiß und Improvisations-Talent die Flucht von der Insel bewerkstelligen. Die meiste Spielzeit verbringt Ihr mit lebenswichtigen Routine-Aufgaben. Per Stylus buddelt Ihr Gemüse und Muscheln aus und jagt Fische. Selbstgebastelte Waffen werden zur Großwildjagd eingesetzt und Skye kocht Mahlzeiten aus mitgebrachten Lebensmitteln. Komplexere Bauwerke wie ein Floß erschafft Ihr aus gesammelten Baustoffen mit rhythmischen Stylus-Bewegungen. So arbeitet Ihr Euch mit großer Mühe ins Innere der Insel vor und flieht vom Eiland. Ein zweiter Durchlauf mit Skye wartet. *mw*

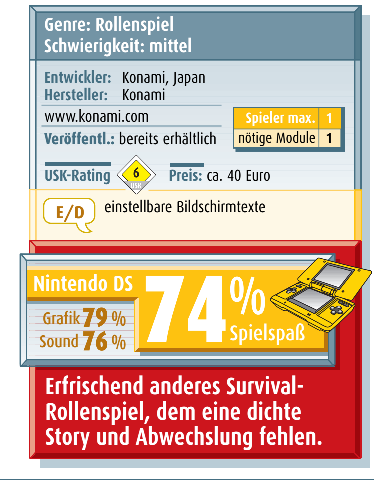


NDS Im Regen mit dem Speer zum Fischen: John Locke hätte seine Freude!



20 Minuten verloren im Blau

Was soll ich denn hier? Die ersten zwanzig Minuten in “Lost in Blue” gestalten sich eher unerfreulich. Nach der Ankunft des Mädels Skye müsst Ihr erst einmal die nähere Umgebung Eurer Wohnhöhle auskundschaften, Fundstellen für Feuerholz finden und Euren ersten Fischerspeer basteln. Sobald der Holzvorrat gesichert ist, die Fische überm Herd brutzeln und ein naher Fluss die Versorgung mit Süßwasser garantiert, stellt sich langsam Routine ein. Jetzt könnt Ihr Schritt für Schritt an die Erforschung der Insel gehen, ohne dabei jemals den Lebensmittelnachschub aus den Augen zu verlieren. So vergehen schon mal zwanzig Minuten bis zum Abendessen.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami.com
Veröffentl.: bereits erhältlich

Spieler max. 1
nötige Module 1

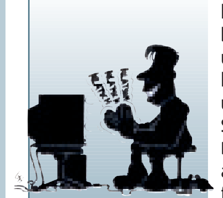
USK-Rating 6 **Preis:** ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 79 %
Sound 76 %
74 % Spielspaß

Erfrischend anderes Survival-Rollenspiel, dem eine dichte Story und Abwechslung fehlen.

Max Wildgruber



Ich stehe stundenlang am Meer und hebe drohend meinen Speer: Es ist schon seltsam, wie suchterregend eine simple Touchscreen-Jagdsimulation sein kann, wenn sie in ein Spielprinzip wie “Lost in Blue” eingebunden ist. Am meisten Spaß hatte ich mit den Überlebensaufgaben, und starrte am Abend des Spieltages befriedigt auf die stabilen Kreislaufwerte meines Pärchens. Trotzdem überdeckt mein gestillter Jäger- und Sammlertrieb nicht die Schwächen im Spieldesign: Die eigentliche Story ließe sich ohne Survival-Part in einer Stunde durchspielen, die Dialogoptionen mit Skye fallen extrem dünn aus und die mühsame Jagd auf Großwild wurde seit der Preview-Version nicht entschärft. Ein Titel für robuste Kerle auf der Suche nach Innovation.

Burnout Legends





NDS Ist ein Auto, steuert sich aber eher wie ein Zug.

Auf dem DS macht die Handheld-Inkarnation der ”Burnout”-Reihe keine gute Figur. Inhaltlich nahezu identisch zur PSP-Version, geht der Raserei auf dem Nintendo DS technisch die Luft aus: Die Autos fahren wie auf Schienen, die sonst flotte Optik leidet unter Slowdowns und das Markenzeichen der ”Burnout”-Serie, die geniale Schadensphysik, zeigt sich abgespeckt. Ein Großteil der aufwändigen Crash-Kreuzungen wurden gestrichen, die verbliebenen Strecken gerieten aufgrund schwacher Technik dennoch zur Lachnummer. *jw*

”Burnout Legends” zieht kaum Nutzen aus den DS-spezifischen Features: Das Renngeschehen spielt sich stets im oberen Bildschirm ab, unten werden nur Streckenverlauf und Punktezahl angezeigt. Kommt es zum Crash, wechselt die Ansicht im zweiten Display zur Impact Time. Den Touchscreen nutzt Ihr nur, um durch das Menü zu navigieren.





Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Electronic Arts, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.eagames.de
Veröffentlichung: erhältlich

Spieler max. 5
nötige Module 5

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 40 Euro

E/D deutsche Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 50 %
Sound 62 %
52 % Spielspaß

Technisch enttäuschende Umsetzung des PSP-”Burnout” mit verkorkstem Fahrverhalten.

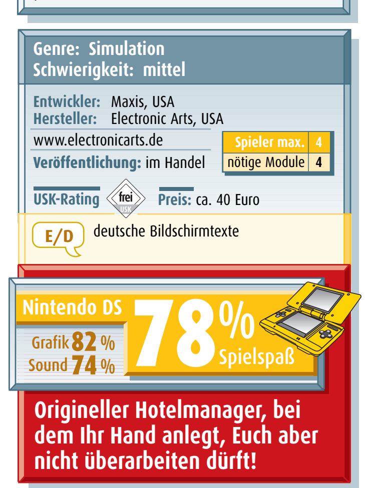




Die Sims 2

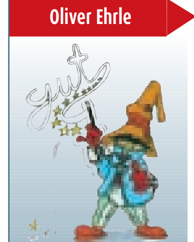


Im regen Hotelbetrieb gibt es immer ein paar wichtige Handgriffe, die sich in wenigen Minuten erledigen lassen: Ihr sorgt mit dem Staubsauger-Minispiel für eine glänzende Eingangshalle oder sucht die im Dorf verteilten Brennstäbe, die den Hotelreaktor mit Strom versorgen. Natürlich könnt Ihr auch in den benachbarten Einkaufsladen gehen und Euer Hotel mit allerlei Accessoires erweitern. Beim Erkunden des Dorfes und den vielen Minispielen solltet Ihr aber immer wieder einen Blick in die Eingangshalle des Hotels werden, sonst erwarten Euch plötzlich leere Zimmer: Wenn in Eurer Abwesenheit Rowdies und Aliens das Etablissement unsicher machen, packen die Gäste ihre Koffer.



Die DS-Version spielt im Wüstenabschnitt von Merkwürdighausen und besitzt eine eigene Handlung: Nach einer Autopanne strandet Ihr in einem verschlafenen Nest und übernehmt dort einstweilen die Geschäfte eines verlassenen Hotels. Zunächst versorgt Ihr die heruntergekommene Bude mit Strom und startet einen Generalputz, dann stehen schon die ersten Gäste vor der Tür. Ihr empfangt mit herzlichen Worten, weist Zimmer zu und kümmert Euch auch anderweitig um die Bedürfnisse der Besucher: Wenn Ihr aufmerksam Streit schlichtet, den Zeitungsständer füllt und Attraktionen organisiert, fühlen sich die Gäste wohl. Dann klingelt auch die Kasse: Im Laufe der Handlung erweitert Ihr das Hotel auf 24 Zimmer und richtet Sushi-Bar, Casino und Fitnessraum ein. Wie die Konsolenvorbilder klappt das Abenteuer über Missionen, die im unteren Bildschirm erscheinen oder per virtuellem Handy bzw. SMS eintrudeln. Natürlich dürft Ihr Euren Sim nicht überarbeiten: Gönnt ihm regelmäßig eine Dusche und eine ordentliche Mütze Schlaf! *oe*

Oliver Ehrle



Die neue Handlung stellt nicht Euren Sim, sondern die Gäste ins Rampenlicht: Im Gegensatz zum Konsolen-Vorbild kümmert Ihr Euch in der DS-Variante mehr ums Geschäft als die persönliche Entwicklung, auch wenn Ihr den Pfad der Liebe wählt – ohne Moos ist hier nix los. Das ist trotzdem recht unterhaltsam, weil laufend neue Individuen zur Tür hereinspazieren – mal genügsame Rucksacktouristen, mal der anspruchsvolle Geschäftsmann. Daneben sorgen viele Minispiele für Abwechslung. Der Einstieg ist jedoch etwas eintönig, weil Ihr erst einmal stupide von Palaver zu Palaver sprintet und dabei kaum Handlungsspielraum habt. Experimentieren ist aber trotzdem Voraussetzung, denn den Putzlappen will nicht jedermann in der Freizeit schwingen.



In "Sims 2" ergänzen sich die beiden Bildschirme prächtig: Oben steuert Ihr Euren Sim durch 3D-Merkwürdighausen, unten verwaltet Ihr bequem alle Aufgaben, Bedürfnisse und Items. Auch die Interaktionen mit Gästen sowie die Minispiele klappen mit Stylus und Mikro: Pustet den Staub vom Boden!

Mario Power Tennis

Während fleißige Gamecube-Sportler schon lange mit Nintendos Firmenmaskottchen Filzbälle über das Netz dreschen, hat sich die GBA-Variante von "Mario Power Tennis" Zeit gelassen – dafür sorgt der Originalentwickler Camelot für Qualität. Die Grafik setzt systembedingt auf Sprites statt Polygone, ansonsten wurde aber fast alles übernommen: Mit den zwei Knöpfen führt Ihr sämtliche Schläge problemlos aus, Powerangriffe bremsen dank verkürzter Animationen den Spielfluss jetzt sogar weniger.
Neben dem gelungenen Geschehen auf dem Platz dürft Ihr Handheld-exklusiv zwei Novizen in die Tennisakademie schicken und in Form eines einfachen Adventures zu Stars machen – knuffig animierte Wuselsprites, lange Text-Dialoge und Erkunden des großen Geländes sowie witzige Trainings-Übungen inklusive. Für langfristige Animation ist damit gesorgt. *us*



Kao Challengers


PSP Und hepp: Mit Doppelsprung und Flügelhelm überwindet Kao Abgründe.


PSP Neu: Messt Euch wireless in Rennen oder chaotischen Deathmatch-Runden.

Nach allen drei Heimkonsolen besucht Knuddelhüpfer Kao Sonys jüngsten Spross. In stimmiger Optik geht's durch Wälder, dunkle Höhlen, vertrackte Tempelkomplexe und über verschneite Gipfel. Auf der Suche nach seinen tierischen Freunden macht das sympathische Beuteltier Bekanntschaft mit Bären, teilt via Bumerang und Boxhandschuh Backpfeifen aus und bewältigt meist klassische Jump'n'Run-Kost. Das funktioniert dank frei drehbarer Kamera und akkurater Steuerung wunderbar, große Innovationen sucht Ihr vergebens. Wer Spaß an kindgerechter Hüpfkost hat, liegt hier richtig. *ms*





ABSENDER (BITTE DRUCKBUCHSTABEN)

NAME, VORNAME ______

STRASSE, NUMMER ______

PLZ, WOHNORT ______

DATUM, UNTERSCHRIFT ______

An die
Cybermedia GmbH
MAN!AC-Shop
Wallbergstraße 10

86415 Mering

Bestellschein

☐ **Exemplar(e) von „Spielkonsolen und Heim-Computer" zum Stückpreis von €24,80 (zzgl. €3,20 Versand).**

☐ Exemplar(e) von „Joysticks" zum Stückpreis von €17,80 Euro (zzgl. €3,20 Versand).

JOYSTICKS zeigt die besten und die coolsten Controller aus 30 Jahren Computer- und Videospielgeschichte. Vom Atari-Stick über die Pads von Sony und Nintendo bis zu den Präzisionsgeräten der Gegenwart. **JOYSTICKS** bringt jeden Spieler zum Staunen und Schmunzeln.

ACHTUNG: BITTE STETS BANKVERBINDUNG ANGEBEN!

KONTOINHABER ______

KONTONUMMER ______

BANK ______

BANKLEITZAHL ______

MAN!AC-Schreibe

(...) Eine andere Sache ist die Schreibe der MAN!ACs, die Boris letzten Monat in einem Leserbrief kritisierte. Ich bin ebenso wie er der Meinung, dass es die MAN!AC wesentlich aufpeppen würde, wenn Ihr das Spielgefühl eines Games im Test mehr einbinden würdet. Klar, dies geschieht im jeweiligen Meinungskasten, das ist aber dann doch ein bisschen zu wenig. In Heft 12/05 ist ein sehr gutes Beispiel, wie Ihr dies perfekt intergrieren könnt. Im Preview von "Gears of War" beschreibt Ihr eindrucksvoll die Atmosphäre und bezieht dabei die Art und Weise der Steuerung gelungen mit ein.
Denn im Gegensatz zu Boris finde ich es wichtig zu erfahren, wie ein Spiel gehandhabt wird, schließlich trägt die Spielsteuerung ihren Teil zum Spielspaß bei. Dass Eure Texte aus Phrasenbausteinen bestehen beziehungsweise oberflächlich und substanzlos sein sollen, kann ich nicht bestätigen. Die Schreibe ist humorvoll wie informativ und hat mich schon vor manchem Katastrophenkauf gerettet. (...)

Andreas Gross, Schweiz

Im Gegensatz zu Boris finde ich Euren Schreibstil weitgehend frisch in Anbetracht der Tatsache, dass Ihr regelmäßig identische Titel spielen und beschreiben müsst. Dafür ein großes Lob, das gelingt Euch wesentlich besser als anderen Magazinen. Auch Eure DVD ist wesentlich sympathischer und informativer als die Produkte der Mitbewerber.
Trotzdem macht sich bei mir eine gewisse Müdigkeit breit, die sich auch in der Art und Weise, Eure Zeitung zu lesen, widerspiegelt. Und die glaube ich auch bei dem Autor jenes Leserbriefes zu erkennen. Das liegt meines Erachtens nicht an Euch – wie gesagt, Ihr macht einen tollen Job –, sondern vielmehr an den entwickelten Spielen. So schlage ich die Zeitung auf und finde Shooter aller Art, die obligatorischen alljährlichen Sportspiel-Updates und ein Dutzend Rennspiele – der Rest wird mit Retortenware gefüllt. Dann lege ich die Zeitung beiseite und die DVD ein, anschließend verbringe ich mehr Zeit mit dem Extended-Teil als mit dem gesamten Rest der Ausgabe.
Das ganze Leid hat sich im Rückblick in zwei Titeln beziehungsweise Serien manifestiert, nämlich "Splinter Cell" und "Prince of Persia". Beides Titel, von denen ich den jeweils ersten Teil (ich nenne mal "Sands of Time" den ersten Teil) gerne gespielt habe. Es folgte der nächste Teil ein Jahr später und während ich überlegte, ob ich ein aufgebohrtes Spiel brauche, las ich schon das Preview zu Teil 3, der wieder ein Jahr nach dem Vorgänger erscheint. Drei neue Moves, ein tolles Feature und verbesserte... ich blättere um und verzichte.
(...) Viel zu viele Games sind immer wieder gleich und da kann es Euch passieren, dass auch die Artikel zu diesen Spielen gleich klingen. Das kann man Euch einfach nicht übel nehmen, finde ich. (...)

Florian Schuhrk, via E-Mail

(...) Bereits seit längerem geht es mir in Bezug auf unser liebstes Hobby ähnlich wie Boris. Habe ich früher die Videogames-Magazine verschlungen (ja ich lese auch Eure Konkurrenz) und die DVD ins Laufwerk geworfen, so ist daraus mittlerweile fast ein Ärgernis geworden. Es fing mit gepflegter Langeweile beim Ansehen beziehungsweise Lesen an. Mittlerweile rege ich mich nur noch auf. Unser Hobby Videospiele geht den Bach runter!
Ballern, was das Zeug hält – in mindestens 50 Prozent der Spiele hält man eine Knarre vor sich. Wer braucht die alle? 20 Prozent Rennspiele: gähn, irgendwie alle gleich. Dann noch 20 Prozent irgendwelche Sport-Updates. Irgendwie habe ich jetzt nur noch zehn Prozent über. Erwähnte ich schon den x-ten 2. Weltkriegs-Shooter? Ach ja: Action-Spiele. Die meisten unterscheiden sich nur in Nuancen oder verquirlen munter verschiedene Genres. Alles wird heute 'veractioned'. Siehe "Resident Evil 4" oder – ich kann's nicht fassen – "Final Fantasy" und "Battalion Wars".
Und was hat dieser Erguss jetzt mit dem Leserbrief zu tun? Dem Leser Boris scheint unterbewusst klar zu werden, dass unser Hobby im Sterben liegt. Die Ideen und der Mut, was Neues zu machen, gehen aus. Innovation ist (meistens) Mangelware. Seit die Großindustrie die Entwicklung und den Vertrieb übernommen hat, wird nur noch an den Mainstream gedacht. Ein Vergleich mit der Musikindustrie ist angebracht. (...)
Eine Ausnahme scheint es noch zu geben und die heißt im Moment Nintendo. Es bleibt zu hoffen, dass sie Erfolg haben werden und nicht irgendwann Segas Weg gehen müssen. Demzufolge ist es logisch, dass davon auch die Presse betroffen ist. Wenn jeden Monat immer die gleichen Spiele erscheinen, werden ergo auch die Artikel immer ähnlicher. Nichtsdestotrotz freue ich mich auf die nächste MAN!AC. Ab und zu kommt ja doch mal was Interessantes und Ihr werdet als erste darüber berichten.

Bernd Longerich, via E-Mail

Beim Blättern in der aktuellen Ausgabe bin ich auf den Leserbrief von Boris gestoßen und leider muss ich sagen, dass ich seine Ansicht teile. Auch mir fällt es immer schwerer, mein Abo für ein weiteres Jahr zu verlängern, weil mir zunehmend bewusst wird, dass mich die meisten Artikel kaum noch interessieren. Vielleicht liegt es daran, dass ich langsam ein Alter erreiche, in dem Videospiele nur mehr eine Randerscheinung in meinem Leben darstellen. Aber das sollte mich doch nicht davon abhalten können, über die aktuellen Entwicklungen auf dem Laufenden bleiben zu wollen? Woran also liegt es, dass ich über den Großteil der dargebotenen Berichte hinwegblättere und mich nur mit Previews oder Tests von Spielen länger beschäftige, die mich von vornherein interessiert haben?
Die Antwort ist wahrscheinlich schon in der Frage formuliert und hat erst einmal nichts mit Eurem Magazin zu tun: Dem geneigten Spieler schlägt heutzutage eine Flut von durchschnittlichen und/oder neuaufgelegten Spielen entgegen. Da gewöhnt man sich schnell an, entsprechende Artikel in Eurem Heft zu überblättern; dazu gehören für mich z.B. sämtliche Sportartikel (Sportspiele sind der Inbegriff des Update-Unwesens), Rennspiele und alles was mit "Tomb Raider" zu tun hat. Berichte über "Brothers in Arms", "Resident Evil 4" oder "Battlefield 2" lese ich mir dagegen mehrmals durch, da ich bei solchen Spielen eine Chance sehe, dass ich sie mir zulege. Nach der Lektüre bin ich jedoch oftmals enttäuscht, dass ich längst nicht alle Infos in dem Artikel gefunden habe,

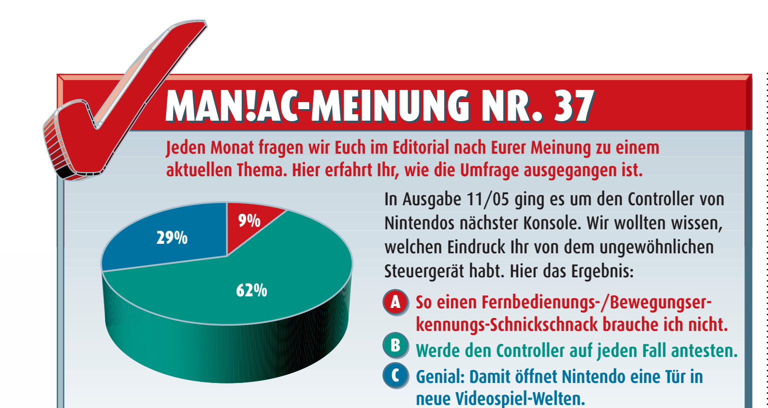
MAIL!AC

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

UPDATES & ERRATA

UPDATE: Wurde unsere Kritik an einigen unfertig wirkenden Xbox-360-Spielen erhört? Scheint so, denn gleich eine ganze Latte von Titeln erscheint später für Microsofts NextGen-Maschine. "Top Spin 2" rutschte auf Januar 2006, Segas Action-Raserei "Full Auto" erscheint voraussichtlich im Februar nächsten Jahres. Auf das Rollenspiel-Epos "Elder Scrolls 4: Oblivion" sowie THQs "Grand Theft Auto"-Klon "Saint's Row" müssen wir sogar bis zum 2. Quartal 2006 warten.

MEA CULPA: In der 'Highlights'-Liste mit den jeweiligen Genre-Referenzen hat sich ein Fehler eingeschlichen. Electronic Arts' Wintergaudi "SSX On Tour" bekam lediglich 87% Spielspaß attestiert und nicht wie angegeben 88%. Erbsenzählerei muss sein...



die mich interessiert hätten.
Ich möchte mich an dieser Stelle davor verwahren, das Problem mit dem Phänomen eines selektiven Interessenlesens zu verwechseln, nur weil ich mich vielleicht mehr für Action als für Sport begeistere. Die Wurzeln reichen meiner Meinung nach tiefer. Habe ich anfangs den Extended-Teil regelrecht verschlungen, blättere ich ihn nun nur noch träge durch und widme mich dann den Tests. Das Heft wandert größtenteils ungelesen ins Archiv. Das hat wenig mit meinen persönlichen Vorlieben zu tun. Ich bin daher auch wie Boris der Meinung, dass Eure Artikel den Spielen gleich zusehends in einem unmotivierten Allerei versinken. Das 'unmotiviert' meine ich dabei nicht persönlich. Vielmehr möchte ich damit den Umstand bezeichnen, dass vieles zu standardisiert daherkommt. Auch werden zahlreiche Infos mitgeteilt, die ich im Zeitalter von Tutorials für überflüssig halte. (...)
Ich schlage daher einige Änderungen im Konzept vor, die das Lesen der Artikel wieder motivierender gestalten könnten:
1. Alle Titel unter 60% Spielspaß bekommen keinen separaten Test, sondern landen in einer Liste, wo sie kurz benannt und mit einer Wertung versehen werden. Das bringt Platz und erspart dem Leser, die Seiten mit solchen Tests überblättern zu müssen.
2. Spiele werden in Zukunft gemäß ihres Innovationsindexes mit zusätzlichen Seiten versehen. Das heißt, "FIFA 2040" würde auf höchstens einer halben Seite mit den nötigsten Neuerungen vorgestellt. Ein Titel wie "Resident Evil 4" dagegen, der mit den Traditionen einer Serie bricht, kann auch mal intensiver behandelt werden. Spiele schließlich, die ein neues Konzept bieten oder ein altes in frischer Weise neu anwenden, bekommen ein mehrseitiges Special spendiert, das auch die letzten Feinheiten des Spiels analysiert. Das sollte nicht im Rahmen eines Vorabberichts geschehen, da sich ein Spiel bis zur Veröffentlichung oftmals noch stark verändert. Die Previews sollten sich eher auf die Ansichten des Redakteurs beschränken. Hier ist auch mal Platz für ein wütendes Statement über die x-te Neuverwurstung. Die Neutralität kann man sich für die Tests aufheben.
3. Gute Konzepte sollten konsequent ausgebaut werden: Vergleichslisten wie im "WRC"-Test oder der 20-Minuten-Kasten bei den Handhelds bringen viele Infos auf kleinem Platz und sind nur zu empfehlen.
4. Der Extended-Teil sollte nicht mit krampfhaft aus den Fingern gesaugten Themen-Specials gefüllt werden. Ein Artikel über Spieltode ist ganz nett, aber mehr auch nicht. Der Bericht über HDTV dagegen ist zeitorientiert, informativ und äußerst hilfreich, wenn es um den nächsten Einkauf geht. In der Retro-Sparte empfehle ich mehr Making ofs und vielleicht eine Reihe über die erfolgreichsten Serien oder zumindest die aufsehenerregendsten und umstrittensten Konzepte. Alles in allem mehr Technik, Sentimentalität und Humor.
Ich weiß, dass es für Printmedien im Zeitalter des unbegrenzten Informationsflusses im WWW immer schwieriger wird, ihren Platz zu behaupten. Gerade deswegen solltet Ihr Euch davor hüten, in das beliebige Geschwafel einer Online-Rezension zu verfallen und lieber eigene Akzente setzen.

Christian Nitschke, via E-Mail

Ich möchte Euch bitten, die übliche (und sehr gut durchdachte) Spiele-Berichterstattung beizubehalten. Neutraler Text mit Kritik in den jeweiligen Meinungskästen ist die einzige Möglichkeit einer unparteiischen Berichterstattung. Und ich sehe die MAN!AC als einzig wahre Print-Spieleberatung. Für die Nerds macht Ihr ja regelmäßig was in Eurer Extended-Rubrik – die dafür vorgesehenen 16 Seiten reichen vollkommen. Euren Ansatz für Neuartiges im Handheld-Bereich ("20 Minuten") finde ich sehr löblich.

Carlo Clemens, via E-Mail

Danke für die rege Diskussion zum Thema 'Neuer Ansatz im Videospieljournalismus'. Vielleicht halten ja bald einige Eurer Ideen Einzug in die MAN!AC. Teilt uns auch weiterhin Eure Meinungen mit, alle Leserbriefe werden mit großem Interesse verfolgt.

1.080 Zeilen

Jetzt, wo die Xbox 360 bald zu haben sein wird und als erste NextGen-Konsole HDTV unterstützt, stöbere ich in diversen Prospekten nach entsprechenden Fernsehern. Eines ist mir aber noch schleierhaft. Geeignete HDTV-Geräte weisen das Logo HD-ready auf. Allerdings habe ich unter diversen HDTV-Fernsehern noch nie Geräte mit der maximalen Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln (1080i bzw. 1080p) gefunden. Auch in Eurem HDTV-Special in Ausgabe 10/05 wurden solche Fernseher nicht vorgestellt. Gibt es solche Geräte überhaupt schon?
Wenn ich mir in absehbarer Zeit ein Gerät mit niedrigerer Auflösung zulegen würde, wäre da dennoch die unbefriedigende Vorstellung, nicht in den Genuss der maximalen Auflösung zu kommen, auch wenn bis dahin die wenigsten Ausgabegeräte diese Auflösung unterstützen mögen. Gut, die Xbox 360 liefert noch nicht die höchste Auflösung, die den Kauf eines solchen Gerätes (1080i bzw. 1080p) rechtfertigt, aber kommende Peripherie wie PS3 oder HDTV-Player werden dies sicherlich. Für echte Spiele- und Heimkino-Fans, so denke ich, sind diese Geräte aber ein Muss!
Ich würde mich sehr freuen, wenn Ihr mich darüber aufklären könntet und mich so vor einem eventuellen Fehlkauf bewahrt. Das Personal in diversen Elektrogeschäften ist über HDTV nämlich noch nicht so wirklich gut informiert. Diese wollen bloß ihre Geräte verkaufen und klären über diese Thematik größtenteils nicht zufriedenstellend auf beziehungsweise erzählen schlichtweg Schwachsinn.

Patrick Rebbe, via E-Mail

Dass Du bislang noch keine Geräte mit voller HDTV-Auflösung von 1.080 Zeilen gesehen hast, liegt daran, dass sie a) noch äußerst selten sind und b) zurzeit in Preisregionen weit jenseits von Massenmarkt-kompatibel liegen.
Zu der 'Vielleicht kaufe ich das HD-ready-Gerät mit 1.280 x 720 Auflösung zu früh'-Panik können wir nur Folgendes entgegnen: Wer ewig wartet, verpasst das Leben! Die Xbox 360 ist für 720p konzipiert. Sprich: Alle Spiele werden für diese Auflösung optimiert. Die PS3 beherrscht zwar 1080p, ob sich dieses Format auch in der Spielepraxis durchsetzt, muss sich zeigen. Skeptische Stimmen aus der Entwicklerszene behaupten, dass sich auch bei Sonys NextGen-Konsole 720p als Standard herauskristallisieren wird. Grund: die gesparte Rechenpower.
Was künftige Disc-Formate anbelangt: Noch weiß niemand genau, in welcher Form (1080p oder 720p) Filme auf HD-DVD und Blu-ray verewigt werden – beides ist möglich. Laut Gerüchten geht aus Speicherplatzgründen die Tendenz zu 720p. Mit einem Gerät, das 720 Zeilen Auflösung bietet, liegst Du demnach nicht falsch. Bei einem Display mit einer Diagonale von 127 cm (50 Zoll) ist der sichtbare Unterschied zwischen 720p und 1080p wesentlich geringer als der vom normalen PAL-Interlace-Bild zu 720p. Wenn Du nach kompromissloser Bildqualität strebst und vielleicht auch den Premiere-HD-Sender bestmöglich genießen willst, bleibt nur die 1.080-Zeilen-Variante.



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

KNOWHOW

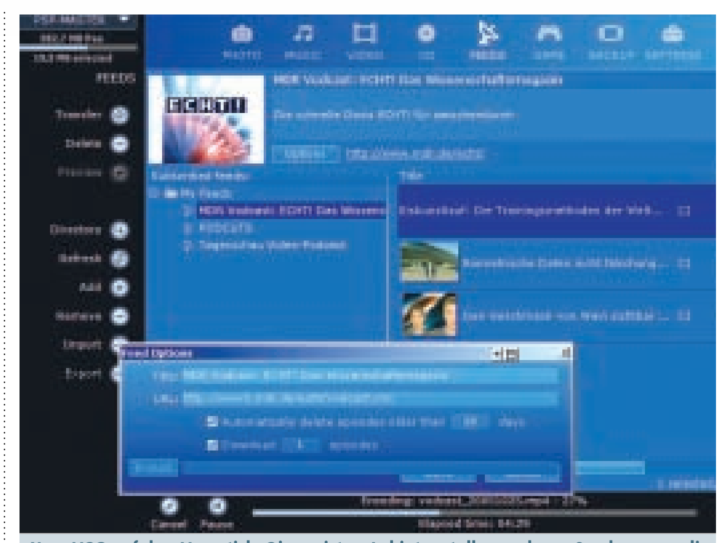
Radio und TV auf der Sony PSP



Bei der Installation müsst Ihr die beiden Dateien downloaden: Zusammen umfassen sie rund 30 MB.

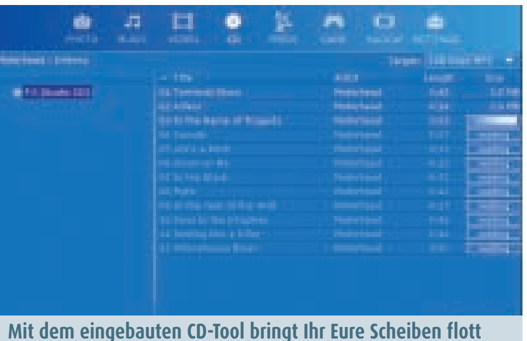
Apples mobiler Musikspieler "i-Pod" hat einen neuen Web-Sport ins Leben gerufen: Beim Podcasting stellt man Radiosendungen im MP3-Format ins Netz. Unter den über 800 deutschsprachigen Angeboten finden sich Amateur-Reportagen, Audio-Tagebücher und sogar professionelle Angebote – z.B. den Ton-Mitschnitt der aktuellen Tagesschau. Dank dem brandneuen "i-Pod Video" gibt's jetzt auch die ersten Filmangebote, so darf man etwa Beiträge des MDR-Magazins "Echt!" und auch die Video-Version der Tagesschau mobil genießen. Mit Podcast-Software kann der Apple-Fan Angebote kostenlos abonnieren, neue Sendungen werden dann automatisch auf den Player geladen. Warum wir Euch das erzählen? Weil Ihr das komplette Podcast-Angebot jetzt auch auf der PSP nutzen könnt: Sonys PC-Software "Media Manager" besitzt neben dem üblichen Konverter für Film, Musik und Bilder eine Feeds-Funktion – damit lassen sich Podcasts organisieren.

Installation: Den "Media Manager" gibt's inklusive USB-Kabel im Fachhandel, etwas günstiger ist der Download unter www.sonymedia-software.com - hier zahlt Ihr per Kreditkarte 17 Euro. Zudem ladet Ihr Quicktime von www.apple.de herunter. Die Installation des "Media Manager" ist etwas mühselig: Nach dem Setup werdet Ihr auf eine Sony-Homepage geleitet, die Links für Microsofts ".NET Framework V1.1" sowie ein Service-Pack bereitstellt. Beides müsst Ihr installieren und dann das Setup des "Media Manager" erneut starten. Wenn Ihr das Produkt schließlich online registriert habt, dürft Ihr endlich loslegen.

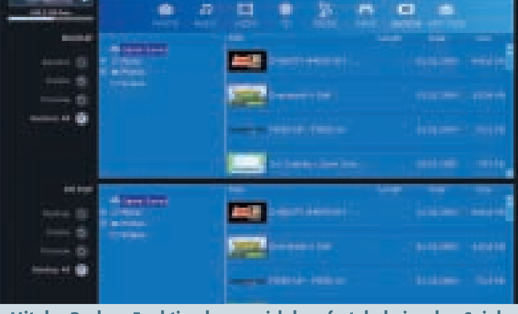


Vom MDR auf den Memstick: Die meisten Anbieter stellen mehrere Sendungen online, im Optionsmenü bestimmt Ihr den Download-Umfang für jeden Podcast.

Media-Abo: Mit Klick auf den "Feeds"-Button gelangt Ihr in den Podcast-Manager. Die Option "Directory" führt Euch nun ins Verzeichnis mit Angeboten, die Ihr abonnieren könnt. Vorgegeben sind einige englische Sender, deutschsprachiges Film- und Ton-Material findet Ihr z.B. unter www.podster.de. Mit dem "Add"-Button könnt Ihr die Links der Sammelseite in den "Media Manager" übernehmen. Ein Klick auf "Refresh" befördert die Sendungen auf Eure angeschlossene PSP, die Funktion lässt sich in den Einstellungen auch automatisieren. Speziell bei TV-Sendungen empfehlen wir einen flotten PC, denn der "Media Manager" muss die Filme nach dem Download erstmal ins PSP-Format umrechnen. Wer morgens in der U-Bahn Nachrichten gucken will, sollte also vor dem Frühstück mit dem Update beginnen. *oe*



Mit dem eingebauten CD-Tool bringt Ihr Eure Scheiben flott ins MP3-Format. Die Tags besorgt sich die Software online.



Mit der Backup-Funktion lassen sich komfortabel einzelne Spielstände oder gleich der ganze Memstick-Inhalt auf HD sichern.

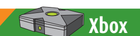
Neuer PSP-Rekorder

Der "MPEG-4 Recorder 2" (www.neurotechnology.com) nimmt PSP-Videos von beliebigen AV-Quellen auf, z.B. Sat-Empfänger, DVD-Player und Videorekorder. Ihr wählt zwischen 4:3- und Breitbildformat, natürlich wird dann auch die hohe Auflösung von 368x208 Pixeln genutzt. Das Gerät kostet rund 130 Euro.

TV-Anschluss für PSP

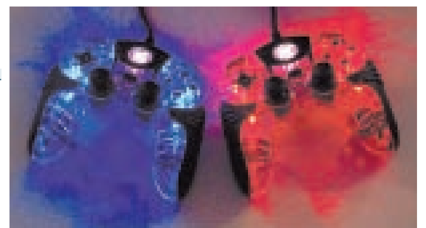
Zwei Accessoires versprechen PSP-Bilder auf dem TV: Das "TV Adapter Kit" kostet 100 Euro und erfordert einen Umbau. Dabei wird eine Schnittstelle ins Gehäuse montiert, die sich mit dem Adapter (links) verbinden lässt. Die zweite Lösung braucht keinen Umbau, ein Kameraaufsatz filmt den PSP-Screen ab.

Knowhow-Themen im Überblick

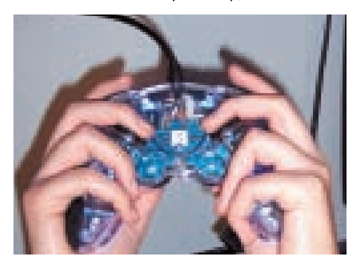




ZUBEHÖR

CrystalPad



Vier blaue bzw. rote LEDs bringen Speed-Links CrystalPads zum Leuchten. Störend: Bei Rumble-Effekten erlöschen komischerweise zwei der Lämpchen. Das griffige Pad gefällt mit gummierten Flanken und großen Griffhörnern. Eingewöhnung benötigt die eigentümliche Position der L2- und R2-Tasten (unten), die nach innen gerutscht sind. Leichtgängige Analogsticks, exakte Tasten und ein leicht schwammiges Steuerkreuz hieven das Pad ins obere Mittelfeld. Nett: Das beleuchtete Speed-Link-Logo wechselt permanent die Farbe.



Hersteller:	Speed-Link
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 20 Euro

Ergonomie und Verarbeitung des Controllers sind sehr gut. Ein echter Hingucker ist das hell erleuchtete Innere. Dennoch wird nicht ganz die Präzision des PS2-Originals erreicht.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

Playgear Amp



Inklusive Stofftasche kommt Logitechs 'PlayGear Amp' daher, das wahlweise mittels Netzteil oder mit vier AAA-Batterien betrieben wird. Die PSP schließt Ihr per Klinkenkabel an. Via Adapter befestigt Ihr die PSP am Set. Im Betrieb kann sie aber entnommen werden. Allerdings erweist sich dann das Anschlusskabel als recht kurz. Der Klang gefällt besonders im Hoch- und Mittelton-bereich. Wegen fehlendem Subwoofer gibt's kaum Bässe. Die Lautstärke wird mit zwei Knöpfen an der Stirnseite geregelt, was bei angebauter PSP nur schwer gelingt.

Hersteller:	Logitech
System:	PSP
Preis:	ca. 80 Euro

Die stylischen Boxen ohne Einstellmöglichkeiten bieten guten Klang, allerdings kaum Bässe. In der mitgelieferten Tasche kommt das Set samt Kabel unter.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔

Playgear Street

Die massive Tasche für Outdoor-Zwecke schützt die PSP vor Wind und Wetter. Mittels dickem, einstellbarem Gurt tragt Ihr das Zubehör bequem über der Schulter. Knapp bemessen ist der Innenraum, der nur dem Handheld, drei UMDs sowie vier Memory-Sticks Platz bietet. Praktisch ist die Aussparung beim Kopfhörerausgang für den MP3-Genuss unterwegs. Die Plexiglasblende an der Oberschale ist jedoch überflüssig.



Hersteller:	Logitech
System:	PSP
Preis:	ca. 30 Euro

Die robuste Schutzhülle transportiert die PSP bei harten Outdoor-Einsätzen. Weniger gefällt das zu knappe Platzangebot sowie der überzogene Preis.

MAN!AC Wertung ✔✔

Gravity 2.1 Speaker System

Das Stereo-System besitzt Zweiwege-Boxen mit jeweils acht Watt, Kabelfernbedienung für die Lautstärke und den Subwoofer mit zwölf Watt Leistung. An diesem finden sich Bass-, Höhen- und Lautstärkeregler. Der Sound ist unausgewogen: Dicke Bässe überzeugen, jedoch fehlen Mitteltöne im sehr hochtonlastigen Sound. Logitechs X-230 bietet da ein stimmigeres Klangbild zum selben Preis.



Hersteller:	Speed-Link
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 45 Euro

Günstiges, aber unausgewogenes Soundsystem mit dickem Subwoofer. Ein Kopfhörerausgang fehlt. Eure Konsole schließt Ihr per Cinch-Klinken-Adapter an.

MAN!AC Wertung ✔✔

ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 · Xbox · Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

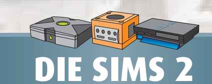
LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔

SONSTIGES

XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LAST RESORT



DIE SIMS 2

Cheats:
Gebt die folgenden Tricks im Pausemenü der jeweiligen Version von "Die Sims 2" ein. Benutzt danach den Cheat-Gnom, um die Schummeleien zu aktivieren.

PS2:
Cheat-Gnom
L1 R1 ↑ ✖ R2
stellt die Uhr sechs Stunden vor
● ■ L1 ↑ ↓
alle Motive füllen
↑ ● ↑ → L2
9.999 Dollar
R1 L1 R2 → ←
Skill Level einstellen
▲ ● ■ R2 ←
alle Kleidungsstücke freischalten
■ R2 ↓ → ■
alle Gegenstände freischalten
● L2 ← ● ↑ ●
alle Rezepte freischalten
R2 ■ ↑ ↓ ← ✖
Entwickler-Gruppenbild (Titelbildschirm)
→ ↓ → ↓ →

Xbox:
Cheat-Gnom
L R ↑ A Schwarz
stellt die Uhr sechs Stunden vor
B X L ↑ ↓
alle Motive füllen
↑ B ↑ → Weiß
9.999 Dollar
R L Schwarz → ←
alle Orte des Story-Modus freischalten
B Weiß ← B ↑ B
alle Kleidungsstücke freischalten
X Schwarz ↓ → X
alle Gegenstände freischalten
Weiß B ↓ ← ↑
alle Rezepte freischalten
Schwarz X ↑ ↓ → A

Kündigungsschutz:
Findet in der Zeitung oder dem Internet einen neuen Job, bevor Ihr aus Eurem alten rausgeschmissen werdet. Wählt dann frei Eure Arbeit.

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Illustrationen:
Erledigt die folgenden Aufgaben, um die hübschen "Fire Emblem"-Artworks aus den verschiedenen Serienteilen freizuschalten.

"Fire Emblem"-Artworks
verbindet den GBA mit "Fire Emblem" mit Eurem Gamecube
"Fire Emblem: The Sacred Stones"-Artworks
verbindet den GBA mit "Fire Emblem: The Sacred Stones" mit Eurem Gamecube
"Fire Emblem: Path of Radiance"-Artworks
beendet das Abenteuer erfolgreich

Okkulte Schriftrolle:
Die folgende Liste zeigt Euch die Fundorte der vier okkulten Schriftrollen auf. Die nützlichen magischen Pergamente bringen beförderten Charakteren spezielle und sehr nützliche Skills bei.

Kapitel 13
die Kiste oben links auf der Karte
Kapitel 16
rekrutiert Stefan und sprecht ihn in Eurer Basis an
Kapitel 21
rekrutiert Tauroneo oder stehlt die Rolle von ihm
Kapitel 27
besiegt den Boss

Charaktere:
Die folgenden mächtigen Bonus-Helden dürft Ihr nur auf speziellen 'Trial'-Karten benutzen.

Ashanard
gewinnt das Spiel 15-mal
Bryce
gewinnt das Spiel zehnmal
Oliver
gewinnt das Spiel dreimal
Petrine
gewinnt das Spiel siebenmal

XENOSAGA 2
JENSEITS VON GUT UND BÖSE

Clear Data:
Der Speicherstand nach dem letzten Bosskampf erlaubt Euch einen zweiten Durchlauf. Jetzt ist im UMN das Omega-System freigeschaltet und Ihr könnt noch nicht erledigte Nebenquests angehen. Manche Subquests sind erst in diesem zweiten Durchlauf aktiv. In unserem Kasten findet Ihr außerdem die Daten von drei Extra-Bossen, die Ihr ebenfalls erst jetzt finden könnt.

Baal Zebul:
Spielt das Spiel einmal durch und speichert Euren Spielstand. Mit dieser sogenannten 'Clear Data' öffnet Ihr jetzt ein neues Spiel und begebt Euch über das UMN in das Areal 'Second Miltia (14 Jahre vorher)'. Hier könnt Ihr den geheimen Boss Baal Zebul attackieren. Alle seine Werte liegen bei stolzen 9999 Zählern. Die 'Break'-Kombination lautet wie folgt: **BCBC/BBBB/CCCC**, die drei Viererketten ändern sich während des Kampfes.

Mikumari:
Nachdem Ihr das Spiel einmal gewonnen und ein neues begonnen habt, könnt Ihr Mikumari im geheimen Wüsten-Dungeon angreifen. Vorher müsst Ihr allerdings den Boss 'Dark Erde Kaiser' zerlegen. Der Mech-Gegner hat 96.000 Hitpoints. Wenn Mikumari in den 'Pure'-Modus geht und Ihr mit schwächender Zustands-Magie angreift, werdet Ihr prompt geheilt.

Phobos Rigas:
Nach Eurem ersten Spieldurchlauf sucht Ihr die verbotenen Decks der 'Dämmerung' auf und kämpft Euch zum ehemaligen Standort von KOS-MOS' Schiff vor. Anstelle des Fluggeräts müsst Ihr Euch nun einem Gnosis-Alien namens Phobos Rigas stellen. Die Break-Kombo des Ungetüms lautet **CBBC**. Ihr solltet unbedingt das E.S.-Accessoire für die Auto-Regeneration sowie das feine 'EMAX300' stehlen.

Dünger sammeln:
Im zehnten Auftrag der Samariter-Kampagne müsst Ihr fünf Einheiten eines Superdüngers finden. Anstatt nun alle fünf Fundorte mühsam abzuklappern, könnt Ihr alle Düngereinheiten von einer einzigen Person beziehen. Sucht am Weltraumhafen von Second Miltia die alte Frau namens Rosa beim Speicherpunkt. Sprecht die Dame wiederholt an, um alle fünf Düngemittel auf einen Schlag von Ihr zu erhalten.



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Passwörter:

Gebt die folgenden Passwörter im Cheat-Menü des Spiels ein.

Matt Hoffman
the-condor
Mindy freischalten
help1nghand
Jason Ellis freischalten
sirius-DJ

Charaktere:

Erfüllt die Vorgaben dieser Liste, um diverse Bonus-Charaktere freizuschalten. Die Charaktere sind in allen drei Versionen des Spiels enthalten.

Baller
100% im Story-Modus
Barber
alle 'Skate Ranch'-Missionen komplettieren
Billy Joe
spielt den Klassik-Modus im normalen Schwierigkeitslevel durch
Boone
komplettiert den Klassik-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad
Kameramann
100% im Story-Modus
Karnevalist
alle 'Skate Ranch'-Missionen durchspielen
Chloe
100 % im Story-Modus
Dave
komplettiert den Klassik-Modus im harten Schwierigkeitsgrad
Downtown Guy #1
alle 'Skate Ranch'-Missionen schaffen
Downtown Guy #2
100% im Klassik-Modus
Franzose
spielt alle 'Skate Ranch'-Missionen durch
Sprayer
100% im Klassik-Modus
Hut-Typ
100% im Klassik-Modus
Iggy
komplettiert den Story-Modus im normalen Schwierigkeitsgrad
Mega
komplettiert den Klassik-Modus im harten Schwierigkeitsgrad
Welder
100% im Story-Modus

DEATH JR.

Cheated Euch fit:

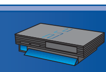
Das macht selbst den müdesten Knochenmann munter: Unsere Cheatliste verrät Euch sämtliche unfaire Tastenkombinationen von "Death Jr." Gebt sie in der Spielpause ein.

Munition aufgefüllt

▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ↓ →
unendlich Munition
▲ ▲ ✖ ✖ ■ ● ■ ● → ↓
große Köpfe

▲ ● ✖ ■ ▲ ↑ → ↓
großer Körper
▲ ■ ✖ ● ▲ ↑ ← ↓ →
keine Seelen für Türen nötig
↑ ← ↓ → ← ▲ ■ ✖ ● ■
Einschusslöcher verzieren
↑ → ↓ ← ↑ ▲ ● ✖ ■ ▲
alle Charaktere & Level
↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↓ ✖ ✖
'Pandora'-Anzeige auffüllen
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ → ↓ ← ✖ ✖
'Pandora'-Anzeige erweitern
↑ ↑ ↓ ↓ ▲ ▲ ✖ ✖ ▲ ▲
Energie und Kraft verstärken
↑ ↑ ↓ ↓ ✖ ● ▲ ■ ✖ ✖
Unverwundbarkeit
↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → ■ ▲
Monster umfärben
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
alternative Attacken
↑ ↑ ↓ ↓ ▲ ▲ ✖ ✖ ▲ ▲
alternative Waffen
↓ ↓ ↑ ↑ ← → ↑ → ■ ▲
'Erweitertes Training'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ■
'Normales Training'-Level
↑ ▲ ↑ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Big Trouble in Downtown'-Level
↑ ▲ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Am Grund der Glocke'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ▲
'Brenne es nieder!'-Level
↓ ✖ ↑ ▲ ↓ ✖ ↓ ✖
'Letztes Gefecht'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ■
'Growth Spurt'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ✖
'Irrenhaus'-Level
↓ ✖ ↓ ▲ ↑ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖
'Höhere Lehren'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ▲ ↓ ✖
'So wird ne Kuh zu Steak'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ▲ ↓ ✖
'Herz des Wahnsinns'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ▲ ↓ ✖ ↓ ✖
'Völliger Wahnsinn'-Level
↓ ✖ ↓ ✖ ↓ ✖ ↑ ▲ ↓

RESIDENT EVIL 4 (DT.)



Flaschenkorken:

Nachdem Ihr das Schloss betreten habt, trefft Ihr zwischen der Halle des Wassers und dem Observatorium einen Händler. Nebenan seht Ihr eine blaue Türe, auf der eine goldene Sonne eingraviert wurde. Dahinter findet eine Zielübung statt. In vier unterschiedlichen Spielmodi (A, B, C und D) könnt Ihr Punkte sammeln. Entnehmt unserer Liste, welche Figuren Ihr mit wieviel Punkten freischalten könnt. Blaue Türen finden sich übrigens noch an anderen Stellen im Spiel. Habt Ihr alle sechs gefunden und überall mit 3.000 Punkten einen Flaschenkorken verdient, gibt's beim Händler am Ende des Spiels Kohle.

Ada Wong
4.000 Punkte im Spieltyp A
Ashley Graham
3.000 Punkte im Spieltyp A
Bella-Schwestern
4.000 Punkte im Spieltyp B
Don Diego
3.000 Punkte im Spieltyp B
Don Esteban
3.000 Punkte im Spieltyp B
Don Jose
3.000 Punkte im Spieltyp B
Don Manuel
3.000 Punkte im Spieltyp B
Don Pedro
4.000 Punkte im Spieltyp C
Dr. Salvador
3.000 Punkte im Spieltyp B
Isabel
3.000 Punkte im Spieltyp D
J.J.
4.000 Punkte im Spieltyp D
Zealot
3.000 Punkte im Spieltyp C
Leon mit Pistole
3.000 Punkte im Spieltyp C
Leon mit Raketenwerfer
3.000 Punkte im Spieltyp A
Leon mit Shotgun
3.000 Punkte im Spieltyp A
Luis Sera
3.000 Punkte im Spieltyp A
Maria
3.000 Punkte im Spieltyp D
Händler
3.000 Punkte im Spieltyp C

Plasmakanone:

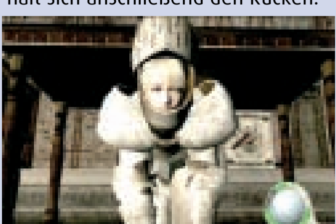
Spielt Leons Handlungsstrang auf der schwersten Stufe durch , um die heftige Plasmawumme 'PRL 412' freizuschalten. Mit dem Teil könnt Ihr Gegner betäuben oder gänzlich vernichten. Ein kurzes Antippen der Feuertaste schickt Feinde schlafen, bleibt Ihr länger auf dem Abzug, werden Eure Widersacher verdampft. Die Plasmawaffe verfügt über eine unbegrenzte Energiezelle.

Tommygun:

Spielt sowohl Leons als auch Adas Handlungsstrang durch, und kauft die Tommygun beim Händler am Anfang eines 'New Game'.

Ashley als Ritter:

Spielt beide Handlungsstränge auf sämtlichen Schwierigkeitsgraden durch, um Ashley in eine robuste Ritterrüstung zu bugsieren. Die neu gewonnene Sicherheit der eisernen Lady hat aber auch ihren Preis: Jedesmal, wenn Leon Ashley auffangen muss, geht er unter dem Gewicht der Rüstung in die Knie und hält sich anschließend den Rücken.



PS2 Wer steckt denn da drin? Ashley in Ihrem neuen Eisenkleid.

Waffeneffekte:

Rüstet die Werte der aufgelisteten Waffen bis zum Maximalwert auf, um den angegebenen Effekt zu erzielen.

Shotgun
erweitert die Reichweite
Punisher
Kugeln können bis zu 5 Körper durchschlagen
Matilda
erweitert das Magazin um 100
Red 9
verstärkt die Feuerkraft um 5.0
Riotgun
verstärkt die Feuerkraft um 10.0

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES



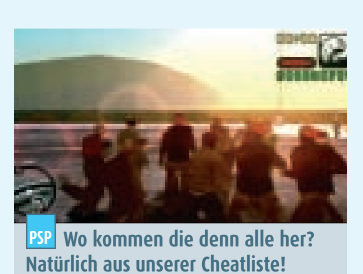
Grand Theft Cheats:
Schummeleien bis zum Abwinken findet Ihr in unserer umfangreichen Liste. Gebt die Tastenkombinationen einfach im Spielverlauf ein und freut Euch über den Effekt. Zum deaktivieren der Codes müsst Ihr das Spiel neu starten.



Selbstmord begehen
■ ■ L1 ↓ ← R1 ✖ ● ↑ ✖
Credits anzeigen
■ ■ L1 R1 L1 R1 ↑ ↓ L1
schnellerer Spielablauf
■ ■ R1 R1 L1 R1 L1 ↓ ✖
schnellere Uhr
L1 L1 ← L1 L1 ↑ ● ✖
alle Fahrzeuge zerstören
L1 L1 ← L1 L1 → ✖ ■
voller Panzer
L1 R1 ● L1 R1 ✖ L1 R1
volle Energie
L1 R1 ✖ L1 R1 ■ L1 R1
keine Wanted-Sterne
L1 L1 ▲ R1 R1 ✖ ■ ●
Wanted-Level erhöhen
L1 R1 ■ L1 R1 ▲ L1 R1
Medienaufmerksamkeit erhöhen
L1 ↑ → R1 ▲ ■ ↓ ✖
Fußgänger greifen an
L1 L1 R1 L1 L1 R1 ↑ ▲
Fußgänger sind bewaffnet
R1 R1 L1 R1 R1 L1 → ●
Fußgänger-Aufstand
L1 L1 R1 L1 L1 R1 ← ■
Fußgänger-Chaos
L1 L1 R1 L1 L2 R1 ← ■
zufälliges Fußgänger-Outfit
L1 L1 ← L1 L1 → ■ ▲
perfekte Spurlage
L1 ↑ ← R1 ▲ ● ↓ ✖
langsamer Spielen
R1 ▲ ✖ R1 ■ ● ← →
Perspektive schwenken
↓ ↓ ↓ ✖ ✖ ■ ■ R1 L1
Perspektive kippen



PSP Nicht den Kopf verlieren! Kopflastiger Schummelspaß per Cheat.



PSP Wo kommen die denn alle her? Natürlich aus unserer Cheatliste!



▲ ▲ ▲ ↑ ↑ → L1 R1
Waffenset 1
↑ ■ ■ ↑ ← ■ ■ →
Waffenset 2
↑ ✖ ✖ ↓ ← ✖ ✖ →
Waffenset 3
↑ ● ● ↓ ← ● ● →
Regnerisches Wetter
↑ ↓ ■ ↑ ↓ ● L1 R1
250 000 Dollar
L1 R1 ▲ L1 R1 ● L1 R1
Panzer erschaffen
L1 L1 ← L1 L1 → ■ ▲
Müllwagen erschaffen
▲ ● ↓ ▲ ● ↑ L1 L1
Fußgänger mit großen Köpfen
↓ ↓ ↓ ● ● ✖ L1 R1
Autos fahren auf dem Wasser
● ✖ ↓ ● ✖ ↑ L1 L1
Zweiradreifen verkleinern
● → ✖ ↑ → ✖ L1 ■
Chromfarbene Fahrzeuge
▲ R1 L1 ↓ ↓ R1 R1
Schwarze Fahrzeuge
● ● R1 ▲ ▲ L1 ■ ■
Weiße Fahrzeuge
✖ ✖ R1 ● ● L1 ▲ ▲
Agresssive Fahrer
■ ■ R1 ✖ ✖ L1 ● ●
Grüne Welle
▲ ▲ R1 ■ ■ L1 ✖ ✖
Wetter klart auf
↑ ↓ ● ↑ ↓ ■ L1 R1
Nebliges Wetter
↑ ↓ ▲ ↑ ↓ ✖ L1 R1
Sonniges Wetter
L1 L1 ● R1 R1 ■ ▲ ✖
Massenauflauf
↓ ↓ ↓ ▲ ▲ ● L1 R1

Taxifahrer:
Klaut ein Taxi und drückt drinnen die ↑-Taste, um den Job des Taxifahrers auszuüben. Eure Aufgabe ist es nun, Passanten aufzugabeln und sie innerhalb eines Zeitlimits an Ihren Wunschort zu bringen. Während der Fahrt tickt die Trinkgeld-Uhr, seid Ihr rechtzeitig und unfallfrei angekommen, gibt's mehr Geld. Nach hundert Fahrten könnt Ihr Euch in Trenton ein modifiziertes Taxi abholen.

Sanitäter:
Klaut einen Krankenwagen und drückt die ↑-Taste. Jetzt müsst Ihr Patienten einladen und innerhalb des Zeitlimits im Krankenhaus abliefern. Das Minispiel hat zwölf Levels, die Nummer entspricht der Anzahl der zu transportierenden Patienten. Je höher der Level, desto mehr Geld gibt es für Euch. Nach Erledigung des zwölften Levels wird das ertragsreiche Endlos-Spiel freigeschaltet.

Triadenkiller:
Im 'Toyz'-Van von Chinatown in Portland wartet ein etwas anderes RC-Spielchen auf Euch. Ihr müsst mit explosiven Flitzern so viele Triadentypen wie möglich umbringen. Ihr habt 30 Sekunden Zeit, pro Mord bekommt Ihr fünf weitere Sekunden gutgeschrieben. Geld gibt es jedes Mal, wenn Ihr Eure Kill-Höchstpunktzahl erweitert.

RC-Pro:
Betretet den 'Toyz'-Van auf der 'Hepburn Heights'-Baustelle in Portland. Ihr müsst ein Rennen mit Modellautos über 25 Wegpunkte gegen drei Gegner gewinnen. Auch im 'Belleville Park', Staunton findet Ihr einen 'Toyz'-Bus. Hier geht das Rennen über 33 Wegpunkte. Das 'Toyz'-Mobil an der Küste enthält ebenfalls ein RC-Rennen über 33 Wegpunkte. Für gewonnene Rennen winken pekuniäre Belohnungen.

Autoverkäufer:
Nach der dritten Mission von Vincente könnt Ihr in Portland pro Level vier Autos an den Kunden bringen. Dazu müsst Ihr bei einer Probefahrt den Wünschen der Kunden entsprechen. Je nach Auto-Typ (Gelände, Sport, Familienkutsche oder Musclecar) sind andere Fahrkünste gefragt. Die Belohnung hängt von der Dauer Eures Verkaufsgespräches ab. Nach dem fünften Level liegt im Ausstellungsraum Geld für Euch bereit.

Müllfahrer:
Setzt Euch in einen Müllwagen und drückt die ↑-Taste. Sobald Ihr eine Mission startet, müsst Ihr 12 Mülltonnen aufsammeln. Nachdem Ihr alle Tonnen zusammen habt, müsst Ihr deren Inhalt innerhalb eines Zeitlimits zum Müllplatz in Portland bringen. Je nach abgegrastem Stadtteil erhöht sich Eure Belohung. Habt Ihr kein passendes Fahrzeug zur Hand, nehmt Ihr Cheats zur Hilfe.

Slash-TV:
Setzt Euch eine Hockey-Maske auf und betretet nachts das Frachtschiff von Portland. Jetzt müsst Ihr "Running Man" spielen und andere Spieler mit einer Kettensäge zerteilen. Je nach erledigtem Level gibt's dafür mehr Geld.

Fahrradrennen:
In Staunton könnt Ihr ein PCJ-Fahrrad besteigen, in Portland gibt's ein 'Sanchez'-Rad. Gewinnt mit diesen Gefährten die vorgegebenen Rennen, ohne getötet zu werden und streicht eine fette Belohung ein.

Lecker Pizza:
Schnappt Euch ein Pizzamobil und fahrt damit zu Joe's Pizza in Bedford Point, Stanton. Als Bote müsst Ihr die Teigfladen während der Fahrt per Seitenansicht zu wartenden Kunden werfen. In höheren Levels sollt Ihr mehr Leute bedienen, nach sechs Pizzen geht's zurück, um Nachschub zu holen. Habt Ihr alle neun Level gemeistert, wird Eure Lebensenergie um 25 erhöht und der Pizzashop spuckt Kohle aus.

Feuerwehrmann:
Klaut Euch ein Feuerwehrauto und betätigt den ↑-Knopf. In jedem der nun folgenden zwölf Spiellevel müsst Ihr Autos und deren Fahrer löschen.



ABOWERBER VALUE PACK

WIRB EINEN NEUEN ABONNENTEN UND WIR SCHENKEN DIR EIN GAME!

TELEFONISCH: 089/858 53 845 • IM INTERNET: WWW.MANIAC.DE • ABO@MANIAC.DE

NACHBESTELLUNG

Ich bestelle die angekreuzten MAN!ACs. Pro Heft zahle ich 5 Euro inklusive Versand und Verpackung.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

4/01 6/01 7/01 8/01 9/01 10/01 11/01 12/01 1/02 2/02 3/02
5/02 6/02 7/02 8/02 9/02 3/03 6/03 7/03 8/03 9/03 11/03
12/03 2/04 3/04 4/04 5/04 6/04 8/04 9/04 10/04 11/04 1/05
2/05 3/05 4/05 5/05 6/05 7/05 8/05 9/05 10/05 11/05

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

EINSENDEN AN: CYBERMEDIA • WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING

PRÄMIEN-ABO

Ich abonniere MAN!AC für zunächst ein Jahr zum Vorzugspreis von **53 Euro** (Inland, Ausland 59 Euro). Nach Ablauf verlängert sich mein Abo automatisch um ein weiteres Jahr, jedoch kann ich es dann jederzeit kündigen, wenn ich MAN!AC nicht mehr haben will (einfach per Email an abo@maniac.de). **Zu viel gezahltes Geld erhalte ich natürlich zurück.**

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift 2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an In-Time, Freihamer Str. 2, 82166 Gräfelfing.

Ich bin der Werber und will das Game! Sobald der von mir geworbene Abonnent das Abo bezahlt hat, geht mir das Spiel meiner Wahl (bitte ankreuzen!) schnellstmöglich zu.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Second Sight
FÜR PS2
FÜR XBOX
FÜR GCUBE

EINSENDEN AN: IN-TIME • FREIHAMER STR 2 • 82166 GRÄFELFING

Es war einmal...

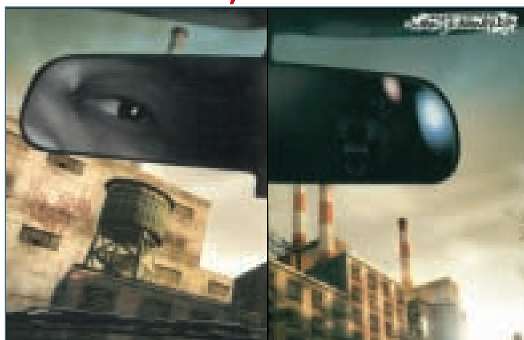
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Ultra 64 heißt das Zauberwort im Jahre '96. Nintendo enthüllt seine Antwort auf Playstation und Saturn, die Redakteure schwelgen in Fantasien ob der Verwendung des innovativen Analogsticks, berichten über Trends der japanischen Shoshinkai-Messe. Sensationelle "Mario 64"-Spieleindrücke, erste "Zelda"-Bilder sowie Impressionen des traumhaften "Pilotwings"-Nachfolgers beeindrucken. Auf den Konkurrenzplattformen tobt der Asphaltkrieg: Die formidablen "Sega Rally" und "Ridge Racer Revolution" liefern sich ein erbittertes Duell um die Pole Position. Derweil erkennen die MAN!ACs die Trends der Zukunft: Jahre vor der breiten Masse beleuchten wir fernöstliche Zeichentrickkunst und gehen sogar online – das legendäre MAN!AC-Forum entsteht.

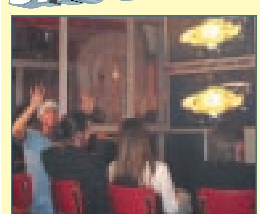
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



"Need for Speed Most Wanted" weckt das Tier im Spieler! Der Rennspielprimus kann es sich leisten, mit zweideutigen Werbebotschaften auf den neuesten Rasertraum aufmerksam zu machen.





MAN!ACs vs. MAN!ACs: 10:0! Beim Mario-Medien-Cup gab's für Janina und Olli ein böses Erwachen. Beim "Mario Smash Football"-Match deklassierten Raphael und Matthias die überforderten Kollegen in zweistelliger Höhe! Das schreit nach einer "Mario Kart DS"-Rache!

NEXT T!ME 02/2006

Im nächsten Monat überrollen Euch die Spielehighlights: **Perfect Dark Zero** und **Quake 4** feuern aus allen Rohren auf der Xbox 360. Auch Sam Fisher kehrt zurück: Erfahrt in unserem **Splinter Cell 4**-Bericht, wie der Stealthkönig die NextGen-Konsolen infiltrieren will. Für Rollenspieler und Abenteurer liegen **Final Fantasy 12, Dragon Quest 8** und **Magna Carta** unterm Christbaum. Sexy Lara begleiten wir bei ihren **Tomb Raider Legend**-Ausflügen. Im Jahresrückblick schließlich küren wir die Spielspaßgranaten der letzten zwölf Monate, 16 pralle Extended-Seiten gibt's gratis oben drauf.



Der neue Stern am RPG-Himmel? Erkundet mit uns die fantastische "Final Fantasy 12"-Welt und erfahrt, was es mit dem neuen Kampfsystem auf sich hat.

Auf der MAN!AC-DVD:

Xbox 360 Spieleparade – Ultimative Kaufberatung: So sieht die nächste Generation in bewegten Bildern aus – alle Titel für Xbox 360 in ausführlichen Testvideos!

Perlen fürs Nintendo 64 – Im Retro-Teil blicken wir auf Nintendos Modulschlucker zurück. Schwelgt mit Mario & Co. in seliger 64-Bit-Nostalgie.

Ballern auf PS2 in Socom 3 – Offline wie online genial: Die beliebte Taktik-Schießerei bläst zum dritten Angriff auf Sonys Daddelkiste.

Ab Freitag, den 30. Dezember

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), David Mohr (dm), Robert Bannert (rb), Stephan Freundorfer (sf)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

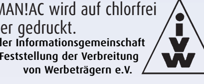
Abo-Service
Hotline 089/858 53 845, eMail: abo@maniac.de
Abocoupon siehe Seite 129
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "King Kong" © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-0, Fax -113
Druck: Dierichs Druck + Media GmbH, Kassel

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.



INSERENTEN